GRATUITA

creativefuturegames.es

OCTUBRE 2018 N 72



ROCKSTAR GAMES PRESENTA

RED DEAD REDEMPTION II

LA ÚLTIMA BANDA DE FORAJIDOS

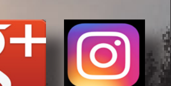
F1 2018 • PES 2019 • SHENMUE I & II • SHADOW OF THE TOMB RAIDER

EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN







DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB
ANTONIO FERNANADEZ

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO MARTINEZ

CREATIVE FUTURE GAMES Nº72

OCTUBRE 2018

EL FUTURO SON LOS ESPORT. TENEMOS HOY EN DÍA UN BOOM MUY LOCO CON TODO LO QUE ENVUELVE A LAS COMPETICIONES ONLINE. HOY LOS NIÑOS YA NO PIENSAN EN JUGAR A UN VIDEOJUEGO CON LA ILUSIÓN DE DESCUBRIR NUEVOS MUNDOS, DE CONOCER NUEVAS ESPECIES O SIMPLEMENTE DE SER EL SUPERHÉROE DE SUS SUEÑOS DURANTE UN RATO. CASI TODAS LAS NUEVAS INCORPORACIONES AL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS BUSCAN JUEGOS COMPETITIVOS CON EL FIN DE ENTRAR EN UN EQUIPO PARA SER LOS MEJORES DEL MUNDO Y VIVIR DE ELLO. ¿ESTO ES MALO? YO NO SOY NADIE PARA RESPONDER ESO PERO SI PUEDO DECIR QUE LOS VIDEOJUEGOS VAN MÁS ALLÁ DE LA COMPETICIÓN, TAMBIÉN EXISTEN PARA EL DISFRUTE, PARA SOÑAR, PARA VIVIR EN LUGARES DONDE NUEVOS PODREMOS LLEGAR E INCLUSO PARA CONOCER SITIOS DE NUESTRO PASADO QUE YA NUNCA VISITAREMOS. LLEGADOS A ESTE PUNTO TAL VEZ DEBERÍAMOS PLANTEARNOS SI JUGAR A VIDEOJUEGOS O COMPETIR CON VIDEOJUEGOS SON DOS GÉNEROS DISTINTOS QUE NO VAN TAN COGIDOS DE LA MANO CÓMO QUEREMOS HACERLOS VER. PARA FINALIZAR DECIR QUE ESTOY MUY FELIZ DE QUE HAYA NACIDO ESTE NUEVO TIPO DE COMPETICIÓN CON LA CUÁL MUCHOS JÓVENES TIENES GRANDES POSIBILIDADES DE VER CUMPLIDOS SUS SUEÑOS SIENDO DEPORTISTAS DIGITALES.

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com







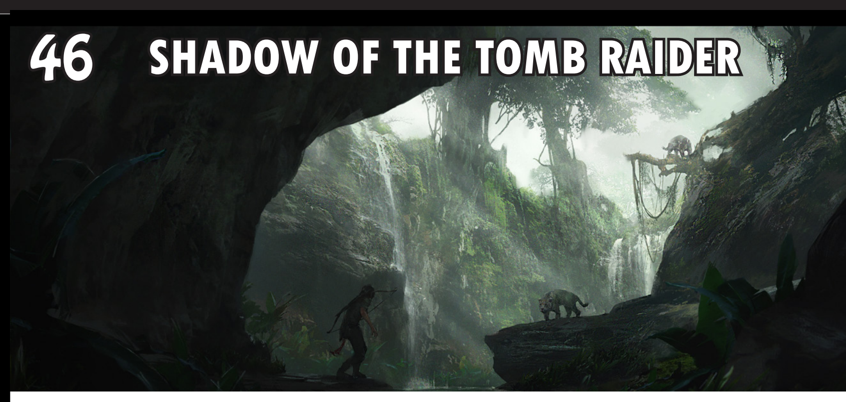




PREVIEWS

REPORTAJES

ANALISIS











RED DEAD REDEMPTION 2®

EL FIN DE LOS FORAJIDOS SE ACERCA

Red Dead Redemption 2 lleva el nivel jugable a otro nivel con un juego lleno de grandes momentos, de una jugabilidad escandalosa, una historia para película de Hollywood y unos gráficos fuera de lo normal

De los creadores de Grand Theft Auto V y Red Dead Redemption, Red Dead Redemption 2 es una historia épica sobre la vida en el despiadado corazón de América. Su vasto y evocador mundo sentará, a su vez, los cimientos para una experiencia multijugador online totalmente nueva. Solo unos días y lo tendremos en las tiendas, ya que el próximo 26 de octubre se lanzará para Playstation 4 y Xbox One.

Esta segunda parte no continuara la historia por donde se quedó en el anterior juego pero será temporalmente después y tendrá mucho que ver. Nos meteremos en la piel de Arthur Morgan para recorrer un mundo abierto grandísimo, cargado de misiones, de opciones para hacer, de lugares para descubrir y de horas para jugar. Lo que si nos encontraremos es mucha relación entre algunos de los personajes y el juego anterior pero eso mejor para descifrarlo vosotros.

Tras tantos videos visto estamos con un hype altísimo porque se han



>>





mostrado personajes, paisajes, fauna, flora y vida en el salvaje Oeste. Los personajes llegarán todos con carácter y con sus propias vidas mostrando como está llegando a su fin el mundo de los forajidos pero como tendremos aún podemos atracar trenes, robar bancos y cabalgar durante millas en nuestro caballo. Los paisajes son increíbles, se han mostrados con una cantidad de detalles, con un juego de luces magnifico y llenos de vida, con una cantidad vida animal tremenda que nos servirá tanto para disfrutar del juego como para conseguir material.

Este juego aunque parezca que podría ser más de lo mismo tras el primer juego no lo va a ser porque no solo es un mundo nuevo y cargado de mucho más contenido, sino que la historia es mucho más profundad y distintas. En el primer juego teníamos a nuestro protagonista que se retiraba de su vida de forajido para vivir una vida normal pero por una serie de circunstancias tiene que volver a esa vida o algo parecido ya que se dedica a cazar a sus antiguos amigos. En cambio aquí tenemos un forajido desde principio a fin aunque lo tendrá difícil porque los pocos forajidos que quedan están muy cotizados por la ley.

Podríamos exprimir más los videos pero preferimos reservamos más información para el análisis del próximo número así que ahora lo que vamos a contaros es ediciones disponibles del juego y otros contenidos.

Si nos vamos a las ediciones que tenemos para comprar contamos con dos: la Special Edition y la Ultimate Edition. La Special Edition trae para el Modo Historia la Misión de Atraco a banco (Arthur y dos compañeros de banda trazarán un osado plan para irrumpir en el banco de la ciudad sureña de Rhodes y atracarlo), la Misión Asalto a guarida (la banda de los Del Lobo se ha adueñado de una hacienda; vacía su guarida y quédate con su alijo para hacerte con un botín de lo más lucrativo), el caballo Pura sangre tordo negro (este caballo de carreras con un precioso pelaje negro tordo te mantendrá a la cabeza del grupo gracias a su velocidad y aceleración excepcionales), Bonificaciones jugables de Talismán y Medallón (Al ponerse el talismán de garra de águila en la bota, la habilidad de percepción del entorno de Arthur durará más. Cuando lleve la escama de iguana en su zurrón, sufrirá menos daño al montar a caballo), Potenciadores, bonus de dinero y descuentos, Atuendo de pistolero de Nuevo Paraíso (inspirado en la ropa que llevaban los vaqueros y los bandidos al sur de la frontera.



Cuenta con un sombrero de vaquero negro de ala ancha, un abrigo índigo, zahones vaqueros desgastados, guantes de piel y botas), y acceso más armas (acceso a tres armas: la robusta pistola Volcanic, la devastadora escopeta de corredera y el versátil fusil Lancaster Varmint).

La Ultimate Edition contiene todo lo nombrado en la edición especial pero además ayudas bonificaciones adicionales para el Modo Multijugador. Estas bonificaciones son: Atuendos adicionales (dos atuendos exclusivos, el de cazarrecompensas de Blackrose que incluye abrigo largo de color rojo oscuro, un chaleco con cadena dorada para reloj de bolsillo y pantalones oscuros por dentro de botas de cuero chocolate; y el de matón de Copperhead incluye chaleco de cuero marrón, guantes bitono y pantalones negros a rayas por dentro de botas de cuero negro), la montura Pura sangre alazán negro, acceso al tema de personalización de Superviviente para el campamento, acceso a más armas y bonificaciones de nivel. Haciendo la reserva también tenemos precio, y estos serán el Caballo de Guerra (Un magnífico ardenner gris hierro. Con más coraje y resistencia que los ejemplares normales) y el Kit de Supervivencia de Forajido (contiene una serie de suministros vitales para soportar los rigores de la vida en la frontera. Incluye objetos para restablecer la salud, el Dead Eye y muchos más) para las ediciones físicas, y para las reservas digitales además se incluye el mapa del tesoro (Este mapa del tesoro exclusivo para el Modo Historia ofrecerá a Arthur una ventaja inicial en su búsqueda de riquezas ocultas) y una bonificación de dinero para el Modo Historia de Red Dead Redemption 2.

Pero aún hay más porque disponemos de la Red Dead Redemption 2 Collector's Box, un conjunto único de coleccionables del mundo real inspirados en el juego. Disponible de forma exclusiva a través de tiendas seleccionadas y en el Rockstar Warehouse. Pero ¿Qué trae esta caja? Pues un lado es un caja de diezmos metálica con cerradura y llave inspirada en la caja fuerte usada por la banda de Van der Linde para mantener a buen recaudo las contribuciones al campamento; una moneda coleccionable de desafío (on el majestuoso búfalo americano en un lado y un paisaje escénico en el otro, esta moneda coleccionable dorada y grabada, viene en un soporte de presentación magnético con una placa negra y grabada que describe la historia de esta especie en peligro de extinción); Puzle de doble cara (100 piezas en madera, incluye una

>>

RED DEAD REDEMPTION 2

PLATAFORMAS: PS4, XB1

GENERO: ACCION

REALIZADO POR BIBI RUIZ

vista ilustrada del bullicioso puerto de Saint Denis); la bandana Six Shooter, un mapa del Tesoro, un set de seis pines, un juego de naipes, el catálogo de Wheeler, Rawson and Co., y 12 estampas de cigarillos.

Como último punto deciros que si veis que no vais a ser capaz de sacarle el máximo jugo al juego como complemente podéis haceros con La Guía Oficial. Con esta guía seréis capaz de llegar a cualquier rincón del juego y explotar todo lo que nos ofrece este gran juego como misiones, personajes, armas, historia y mucho más. La guía llega en dos formatos distintos, la Standard Edition (incluye el recorrido del juego, un capítulo dedicado a mapas, completas secciones de referencia y un índice completo.) y la Collector's Edition (Esta llega en tapa dura premium, impresa en papel de arte de calidad superior, incluye todo lo que tiene la Standard Edition y además una exclusiva galería con artes de personajes). Aunque podéis reservarla ya, no la tendréis en vuestro poder hasta el mismo del lanzamiento del juego.



Los Sims 4

¡Rumbo a la Fama!

SALTA A LA FAMA CON ESTA NUEVA EXPANSIÓN

La expansión más lujosa de la franquicia atre-rriza con nueva e interesante contenido para nuestros Sims 4

The Sims 4 A trabajar, Los Sims 4 ¿Quedamos?, The Sims 4 Urbanitas, Los Sims 4 Perros y Gatos Y Los Sims 4 y Las Cuatro Estaciones son todas las expansiones vistas hasta la fecha duplicando o más bien triplicando el contenido que ofreció el juego base. Pero no bastante con eso siguen más y siempre con contenido más novedoso que vuelve a añadir el juego de manera indefinida. Deciros antes de seguir que podéis encontrar todos los análisis, de cada una de las expansiones, en números anteriores de Creative Future Games.

>>



En esta ocasión nos encontramos con Los Sims 4 ¡Rumbo a la fama! que saldrá al mercado el 16 de noviembre para pc y Mac. En esta nueva expansión, los jugadores tendremos la oportunidad de hacer realidad nuestros lujosos sueños de fama y fortuna convirtiéndonos en celebridades gracias a la nueva profesión de actor, ya sea teniendo suerte durante una audición o consiguiendo un papel en una serie de televisión. Si luchamos duro y además somos buenos mejoraremos nuestra carrera llevándola al siguiente nivel para convertirnos en protagonistas del próximo gran éxito en taquilla.

Nuestros Sims también podrán convertirse en influencers inspiradores, compartiendo cada momento con sus fans o incluso alcanzando fama mundial en su profesión actual.

Si llegamos a famosos, asistiremos a fiestas exclusivas con estrellas, donde escapar de fans obsesionados y experimentar el verdadero estilo de vida un VIP.

Un nuevo mundo abre sus puertas, Del Sol Valley, una ciudad en la que alcanzar la fama será lo más importante. Nos mudaremos a una casa para aspirantes del espectáculo en Mirage Park o trabajar para conseguir una glamurosa mansión en las colinas de The Pinnacles. En este nuevo mundo presumiremos de un estilo chic,

>>



ropa de calle moderna o atuendos realizado por diseñadores en el set.

Como contenido para nuestras nuevas casas podremos usar espectaculares accesorios, como por ejemplo, muebles chapados en oro, e incluso llevar a casa piezas únicas del set como objetos de exposición, inmortalizando su fama para siempre. "Con Los Sims 4 ¡Rumbo a la fama!, los jugadores pueden cumplir su sueño de convertirse en una celebrity así como todas las ventajas que ofrece la fama en Los Sims 4. Desde codearse con famosos en el estudio o acudiendo a fiestas VIP en las colinas, ahora los Sims pueden tenerlo todo", dice Grant Rodiel, Senior Producer. "El equipo de desarrollo ha añadido un montón de contenido divertido, gracioso y lujoso para asegurarse de que los fans, y sus Sims, puedan probar un estilo de vida por todo lo alto mientras juegan a la vida, esta vez, bajo los focos."
Pues dicho todo esto solo queda esperar unos cuantos días más y podremos comenzar a deslumbrar como una estrella.

TURTLE BEACH ELITE PRO 2 + SUPERAMP

Si eres gamer y quieres realmente experimentar al máximo tus juegos, jugar con una ventaja sonora de cara a tus rivales y no perderte ni un detalle en las competitivas batallas no puedes dejar pasar de leer este reportaje

Estos auriculares de élite ofrecen un sonido de calidad profesional y aunque en este reportaje hablamos de la edición para Playstation 4, también están disponibles para Xbox One. La fecha de lanzamiento ha sido hace poco ya que están disponibles desde el pasado 12 de octubre de 2018 a un precio recomendado de 249,99€.

Para que os hagáis una idea de hasta qué punto han pensado en orientarlos para los mejores jugadores, podemos anunciaros que los Turtle Beach Elite Pro 2 has sido desarrollados en colaboración con los mejores equipos profesionales de esports, incluyendo OpTic Gaming, Splyce y los Houston Outlaws.

Una de las grandes ventajas de estos magníficos auriculares es que se complementan superbién con aplicación de móvil (Turtle Beach Audio Hub) con el cual podemos controlar el estilo de sonido queramos usar ya si es para hacer streaming, si estamos en un Battle Royal o un juego

>>



SI ERES GAMER, LOS TURTLE BEACH ELITE PRO 2 SON TUS AURICULARES

de primera persona por ejemplo, creando unas configuraciones que se adaptan lo mejor posible a las circunstancias en las que estemos. Aunque la aplicación es sencilla y fácil de usar cuenta con bastantes personalizaciones dentro de los perfiles que ofrece incluso se puede ajustar el color y el tipo de iluminación de los LED del SuperAmp.

La inmersión dentro de los juegos una vez nos lo colocamos los cascos es bestial, gracias a sus altavoces Nanoclear de 50 mm. su micrófono desmontable de alta sensibilidad con anulación de ruido y tecnología TruSpeak que desde la aplicación podemos darle más importancia a este o a los sonidos del juegos aunque si elegimos unos de los perfiles que ya nos ofrece la app no tendremos que trastearlo mucho. La conexión será mediante un conector de 3,5 mm por lo que podemos conectar al SuperAmp para controlarlo de manera óptima o usar este cable para usarlo desde nuestros mando e incluso para escuchar música con el móvil o ver películas en nuestra Tablet.

En referente al diseño, empezaremos diciendo que como siempre todo el envoltorio, tanto caja como material es de una calidad suprema con una presentación elegante a corte con el gran acabado de la diadema que es de un



LA INMERSIÓN SONORA LLEVADA A OTRO NIVEL

metal elegante con una almohadilla suspendida además del sistema que ya hemos visto en otros modelos, el Turtle Beach ProSpecs, con el cual podemos usarlos cómodamente llevando gafas. Siguiendo con el tema de las comodidad de su uso, los casos traen unas almohadillas magnéticas AeroFit de viscolástica rellenas de gel y recubiertas con tejido deportivo y cuero sintético, ¿Qué ventaja tiene esto además de ayudar con la anulación de sonido? Que no se calientan, un gran problema que siempre nos encontramos con los auriculares de este tipo, que pasado poco rato comenzamos a sentir un calor extremo en las orejas y cara. Pues después de varias horas de juego con estos auriculares, no nos ha ocurrido esto porque con todo lo descrito anteriormente han conseguidos que estemos frescos y juguemos sin agobios. Para comodidad también cuentan con la posibilidad de girar los auriculares de manera que los dejamos colgando de nuestro cuello para descansar sin que nos sean molestos.

>>

REALIZADO POR CRISTINA USERO

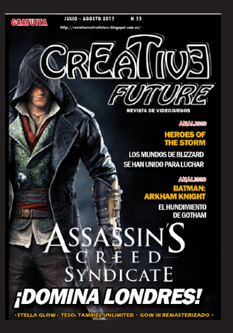


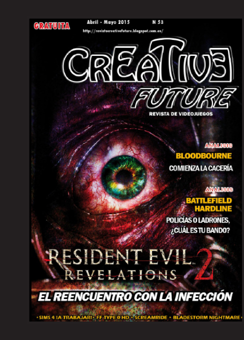
Los Turtle Beach Elite Pro 2 traen además el Elite SuperAmp, un accesorio super útil compatible con nuestra Playstation Pro para ofrecer una forma rápida y muy cómoda de controlar el sonido, un detalle super importante cuando no podemos perder ni un segundo jugando nuestras partidas online. Este mando proporciona un potente sonido envolvente DTS Headphone:X 7.1 que se conecta a través de bluetooth con nuestra aplicación móvil.

Como no, estos auriculares tiene que contar con uno micrófono como ya hemos comentado, un micrófono extraíble para cuando juguemos en solitario o usemos este accesorio para otra cosa como ver pelis, y flexible para que cuando estemos haciendo uso de él lo pongamos en la posición más cómoda para nosotros. La calidad de estos y cancelación de ruido es extrema, incluso con un bastante ruido a nuestro alrededor nos escuchan a la perfección.

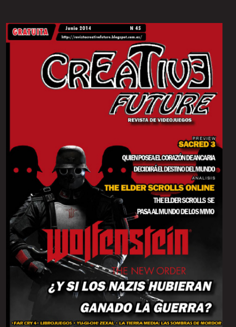
Finalmente podemos deciros que tras varios tipos distintos tipos de auriculares podemos asegurar que hasta el día de hoy estos han sido los mejores a causa de su gran calidad sonora, su facilidad para controlar el volumen y micrófono, su comodidad y sobre todo lo bien integrado que esta con la app del móvil. Posiblemente una de las mejores opciones que os encontrareis en el mercado para aprovechar al máximo la ventaja de escuchar todos los sonidos que os envuelven en un videojuego y hacernos escuchar con una claridad extrema.

Más de 70 números publicados









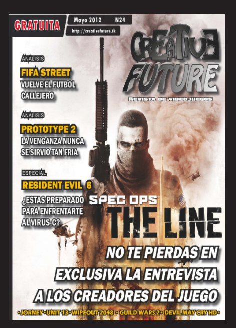






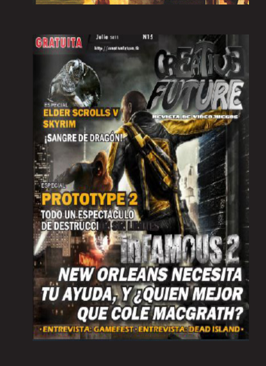

























UNA AVENTURA FASCINANTE A TRAVÉS DE LA ANTIGUA GRECIA

El juego más grande jamás creado en la saga Assassin's Creed se embarca en una aventura que tiene de todo para hacernos vivir un increíble experiencia en la antigua Grecia

Una nueva entrega, una nueva historia, nuevos personajes, y un mundo entero por descubrir es lo que nuevamente nos ofrece Ubisoft con esta fórmula que siempre funciona. Con el anterior juego, Assassin's Creed Origins, ya vimos un gran cambio en la saga, un giro de género de acción a rol, con una gran cantidad de nuevas mecánicas y opciones que no nos habíamos encontrado nunca antes. Pues en este nuevo juego veremos como la línea ha seguido el mismo trazo pero con grandes y significativos cambios que lo hacen un juego mucho mejor.

Con el anterior juego viajamos a lo más lejano en la historia donde Ubisoft había llegado, y casi lo más antiguo donde hoy en día podemos llegar, recorrimos el antiguo Egipto. Con esta nueva entrega, Assassin's Creed Odyssey, nos iremos a Grecia, pero no la actual, si no la antigua Grecia donde viviremos una épica historia donde la Hermandad aún no existe... ¿Eso como puede ser? Pues puede ser, por poco, pero si, nos vamos unos años antes de lo vivido en el antiguo Egipto para vivir una historia previa a la formación de la Hermandad. Estaremos en medios de las Guerras del Peloponeso sobre el año 431 A.C., un gran evento en la historia donde tendremos una guerra entre la Liga de Delos (Atenas) y la Liga del Peloponeso (Esparta).

Como punto muy interesante y novedoso no estaremos asocia-







dos a ningún credo, porque básicamente no existe pero además de eso podemos orientar nuestras decisiones como más nos interesen, ¿Porque no matar a cualquiera? ¿Porque no robar lo que nos apetezca? Lo podremos hacer pero ello encaminará la historia a uno u otro final.

Entre los entornos por los que nos veremos volveremos a movernos por mar navegando por el distintos y conocidos mares como los son el Mediterráneo y el Jónico. Las batallas en barco han evolucionado hasta un nuevo nivel, ahora no solo dispararemos y navegaremos sino que nos encargaremos de mejorar o más bien de ampliar nuestro personal a bordo, reclutándolo durante nuestras batallas. Tanto ha evolucionado que en nuestro mismo menú contaremos con un apartado dedicado explícitamente a sus mejoras y diseños porque hasta el diseño de las velas podrán cambiarse. Sin lugar a dudas esta ha sido una gran evolución para que la experiencia a través del mar sea placentera y a la vez nos anime a pasar más horas explorando todo.

No solo tendremos mar por supuesto, porque como nota a apuntar hay que decir que el mapa de Assassin's Creed Odyssey será el más grande de la saga. Entre este último detalle, la época en la que nos encontramos y sabiendo el trasfondo historia que lo rodea podéis imaginaros algo o mucho de todo lo que viviremos en esta épica historia. Lugares exóticos, escenarios pintorescos y una vida especial que nos brinda a siempre descubrir más. Además Assassin's Creed Odyssey busca que nos vayamos moviendo por islas por lo que jugaremos casi





a partes iguales a pie, en barco o buceando. Que hablando de buceo, también es otro apartado que se ha mejora, ahora bucear no será solo una excusa para coger cuatro tesoros sino que nos meteremos por cuevas donde investiremos hasta el último rincón.

Como habréis visto y ya hemos dicho el juego ha evolucionado de género convirtiendo en un juego de rol. Por lo tanto tendremos todo tipo de objetos para usar tanto cascos, armas, grebas, brazales y muchos otros. En el juego anterior ya teníamos todo tipos de objetos pero en este juego se han multiplicado haciendo que ningún objeto dure mucho tiempo y siempre tengamos que ir mirando cual nos viene mejor para usar. De todas formas si algún objeto os gusta por el tipo de arma o porque el diseño os mola siempre podemos gastar dinero en el herrero y mejorar ese equipo.

En lo respectivo al personaje que controlaremos, al igual que venimos viendo en entregas anteriores, podremos elegir entre dos personajes, esta vez contamos con Alexios y Kassandra. Como gran novedad será que no tendremos los dos jugadores durante la historia como ha pasado otra veces sino que tendremos que elegir entre uno y otro para jugar y la historia no será exactamente igual para Alexios y Kassandra ¿Cuál coger entonces? Vosotros elegir pero si deciros que la novela que han anunciado tiene como protagonista Kassandra. Aunque los dos veréis que tienen una relación bastante cercana donde la familia tendrá un papel importante en la historia, nunca se llegarán a ver, así que no es que sea drástico la opción de coger uno u otro pero la historia se verá modificada ligeramente.



Hablando de opciones, los diálogos han cambiado mucho en este juego porque ahora no solo tendremos que escuchar la conversación sino que además tomaremos decisiones. Con cada pregunta que se nos haga en el juego se nos plantearan dos o más respuesta, las cuales harán que nuestra vida dentro del juego se vaya moldeando poco a poco, incluso conversación de misiones secundarias que penséis que no tienen importancia, más adelante veréis que no es así, si no que el juego ha conseguido que cada una de las decisiones afecten al filo principal y la forma de vida que llevemos.

El sistema de habilidades sigue presente en este juego pero modificado. Tendremos tres ramales donde gastar puntos para especializarnos en acción, sigilo o arcos aunque podemos ir gastando puntos en el que queramos e incluso invertir varios puntos en una misma habilidad para además de disponer de ella, mejorarla. Otra novedad en este sentido es que ahora la barra que anteriormente recargábamos para gastar con un ataque especial ahora lo gastaremos usando habilidades de las que vayamos desbloqueando como la típica patada espartana o una para realizarnos una cura. Esto junto con la aumentada dificultad para acabar con los enemigos hace que el sistema de combate sea totalmente disintió dándole un aire fresco pero además que le queda muy bien al juego.

Gráficamente el juego vuelve a ser impresionante. Los juegos de Ubisoft siempre han destaca porque contar con unas escenografías increíbles, con unos personaje cuidados al detalle y con un ambiente que envuelve todo de manera ex-



GENERO: ROL	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT	DESARROLLADORA: UBISOFT

18 www.pegi.info

NOTA 9.5

ASSASSINS CREED ODYSSEY	
HISTORIA	9.1
GRAFICOS	9.6
MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	9.6
TRADUCCION	10

REALIZADO POR BIBI RUIZ

cepcional. Pues en este Assassin's Creed Odyssey se vuelve a superar porque los paisajes desde las colinas, o la experiencia de ir a través del mar mientras disfrutamos de las vistas de las islas con sus acantilados, playas y verdor será para quedarnos con la boca abierta.

El doblaje nuevamente es de 10. El juego llega completamente doblado al castellano tanto en audio como en texto y en este juego más meritorio aun porque han tenido que realizar mucho más trabajo ya que cada conversación tendrá varias opciones según lo que vayamos eligiendo nosotros e incluso tenemos dos protagonistas distintos con su propia voz por lo que se duplica el trabajo.

Siento deciros que podría extender mucho más con este análisis alabando el gran trabajo que ha realizado Ubisoft con Assassin's Creed Odyssey pero lo vamos a dejar aquí para que también tengáis que descubrir vosotros lo que queda de juego.

CONCLUSIÓN

Assassin,s Creed Odyssey es la evolución perfecta de la saga. Tomando como base Assassin,s Creed Origins finalmente se pasa al género del rol mejorando todos los apartados con nuevos añadidos que mejoran el juego muchísimo llegando como el mejor de la saga con muchas horas de juego, una historia que evoluciona con nosotros y una customización de nuestro personaje sin límites.



UNA CIUDAD CONSTRUIDA CON TELARAÑAS

Estamos ante la época dorada de los superhéroes y sabiendo aprovechar el tirón Spiderman ha venido a demostrarnos su grandeza por las calles de Nueva York

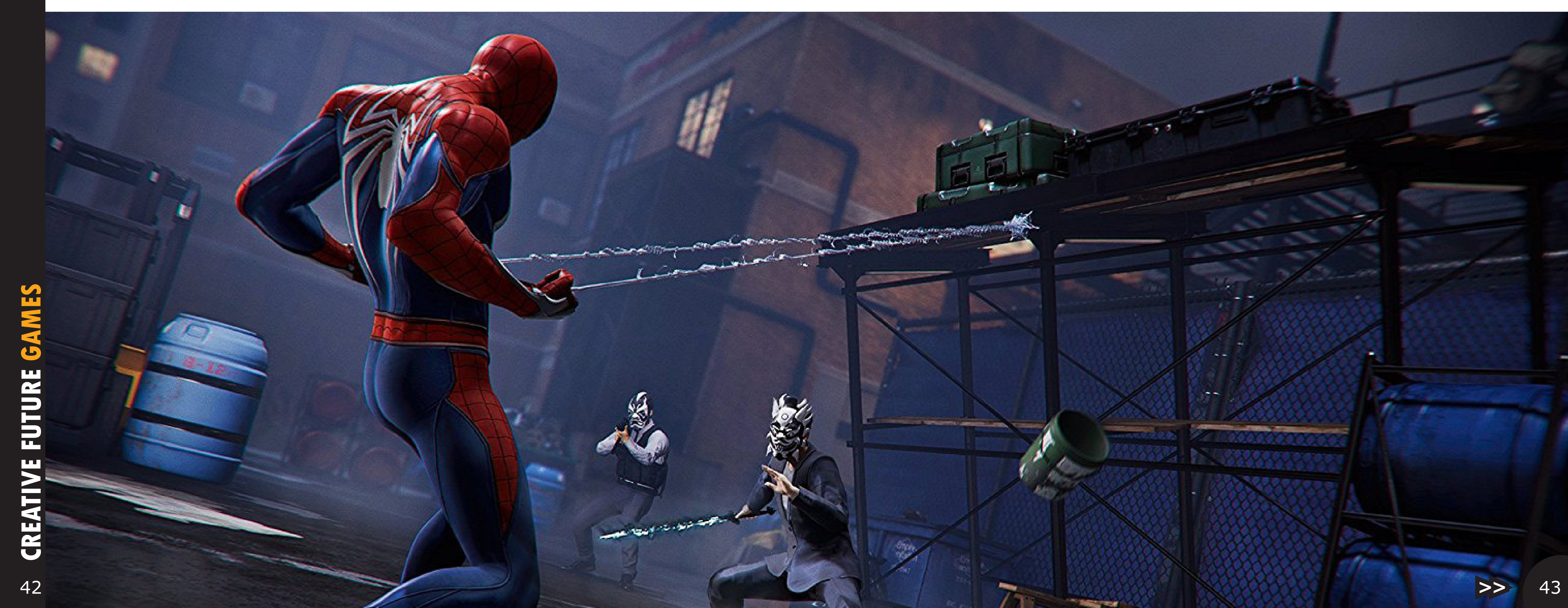
Aún podemos recordar la primera puesta en escena de este título en un E3 con muchas esperanzas, y en la que sin dudas algunas, llamó la atención de numerosos jugadores. Insomniac Games, compañía conocida por grandes títulos, como puede ser la saga Ratchet & Clank y Spyro, decidió ser la responsable de la creación de un nuevo Spider-man, acompañados de trabajadores de Marvel que aportarían su granito de arena, convirtiéndose así en uno de los mejores títulos de superhéroes que se puedan apreciar. Se nos muestra a un Peter Parker de 23 años que con algo de experiencia tras sus espaldas y con un sentido del humor únicos, se encuentra trabajando como becario en el laboratorio de Whilst. En su tiempo libre se dedica a salvar a aquellos ciudadanos que se encuentran en problemas bajo el traje de Spider-man, pero no todo será siempre tan fácil, se acerca un momento crucial y oscuro que afectará a la ciudad de Nueva York. Rápidamente conectamos con nuestro protagonista y nos muestran al resto de personajes, los cuales han sido

mimamos uno a uno. Recreando por completo todo el universo de Spider-man donde los villanos más emblemáticos hacen sus apariciones de un modo espectacular.

No podemos quedarnos atrás con la gran Nueva York, ciudad por la que nos moveremos balanceándonos con nuestras telarañas de un lado a otro mientras realizamos acrobacias y donde podremos ver increíbles edificios rodeados de parques y de miles de personas dando vida a sus calles. Cada detalle ha sido cuidado, ya que si nos da por caminar habrá diferentes reacciones entre los ciudadanos, desde los que se asustarán al verte y los que irán a saludarte. Incluso podremos subirnos en el metro para trasladarnos de una zona a otra. Gráficamente deslumbra, tanto el diseño del entorno como de sus propios personajes.

Jugablemente se nos muestra una cantidad de movimientos que podemos ir alternando en combate, a la vez que ciertos utensilios de combate que iremos desbloqueando a lo largo de la historia. Nuestro sentido arácnido nos indicará el momento en el que estaremos en peligro y tendremos opción de poder esquivarlo. A su vez jugaremos con nuestras telarañas para atrapar al enemigo o para quitarles sus armas. El sistema de combate es muy fluido y se tiene bastante libertad para poder hacer lo que queramos. En ciertos enfrentamientos nos indicarán una serie de acciones que se nos piden y si logramos cumplirlas aumentará nuestra experiencia y objetos de desbloqueo. Una de sus fortalezas es que tenemos libertad para movernos por la ciudad y se nos mostrarán una gran cantidad de misiones secundarias y de objetivos que te harán disfrutar durante horas sin resultar en ningún momento pesado. Al realizar estas misiones e incluso en los combates adquiriremos experiencia en la que Spider-man irá subiendo de nivel que permitirá ampliar nuestro armario con nuevos trajes y desbloquear habilidades que nos facilitarán más las cosas en los enfrentamientos.

A su vez en nuestra interfaz nos



GENERO: ACCIÓN/AVENTURA
PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: SONY
DESARROLLADORA: INSOMNIAC GAMES



NOTA
9.3

MARVEL'S SPIDER MAN

		HISTORIA	9.1
GRAFICOS	9.3	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.3	TRADUCCION	10



REALIZADO POR CORAL VILLAVERDE

aparecerá una aplicación al más estilo Twitter donde Peter tiene su propia cuenta y recibe notificaciones de los ciudadanos.

Un gran mapa de la ciudad no podía faltar, ya que desde ahí podremos visualizar las diferentes zonas y objetivos cumplidos o no de cada una.

No podían faltar tampoco los coleccionables que te irán mostrando momentos característicos de la vida de Peter y de su universo.

Como todos sabemos, a Peter le encantan las fotografías y podremos hacernos fotos durante nuestros paseos por Nueva York, en la que incluso nos permite hacernos selfies con un sin fin de filtros y márgenes.

Añadir que el título cuenta con voces totalmente en español, destacar la voz de Peter que parece encajar por completo. Sin quedarse atrás lo de los demás personajes que aparecen.

Y es que te quedas tan atrapado y maravillado con lo que se nos muestra, que cuando terminamos nos quedamos con ganas de más. Esperemos que pronto volvamos a ver a Spiderman en una nueva aventura.

CONCLUSIÓN

Nuestro superhéroe arácnido lo da todo en esta entrega cargada de acción y diversión que te atrapará desde el primer momento con sus telarañas. Un título muy a la altura que se merecía Spiderman.



MÁS ACCIÓN, MÁS DESAFÍOS, MÁS TOMB RAIDER

Una gran aventura por vivir con novedades interesantes en la saga, con un giro en el estilo de juego, una nueva historia que contar y apartado gráfico brutal

Todos los juegos de esta saga son interesante, siempre proponiendo nuevas mecánicas, nuevos entornos y sobre todos mostrándonos que aún quedan tesoros por descubrir. Una saga tan longeva y pionera que ojala sean muchos años los que sigamos teniendo juegos de Tomb Raider en el mercado. Hace unos años paso a contar el comienzo de nuestra amiga Lara Croft, unos inicios difíciles y emocionantes y ya, en este punto veremos cómo se convierte en una saqueadora de tumbas.

Como siempre tendremos el juego cargado de momentos emocionantes a través de encantadores y peligrosos entornos pasando por templos y selvas entre muchos otros con escenas submarinas y mucho más que no os quiero contar. Los ya seguidores de esta saga saben que tenemos por delante un juego de aventuras lleno de tensión y con un ritmo abrumador en que el siempre estaremos explorando cada rincón ya sea para obtener recursos, nuevos tesoros que

>>



desvelen más sobre la historia e incluso descubrir tumbas secretas.

Lara comienza a darse cuenta de que siempre va en inferioridad porque es una contra el mundo y ahora más que nunca veremos cómo lo asimila y se aprovecha de todo el entorno y de sus no limitados recursos para acabar con enemigos, para atacar desde las sombras y porque no para crear el pánico entre los grupos que se va encontrando. Esto hace que la balanza se deje caer por más exploración y sigilo que acción, siempre tenemos la opción de entrar matando a pecho descubierto pero no es lo que busca este juego, como hemos dicho, solo somos una persona y nuestra mejor herramienta serán las sombras. Además notareis vosotros mismos que el sigilo es más agradecido en este juego que abusar de las balas porque volvemos a recordar que solo somos una persona.

En lo que respecta a la jugabilidad veremos un línea continuista del juego anterior, aunque esta línea sobre es el esqueleto del juego por lo que tendremos un juego mejorado con nuevas mecánicas



y detalles por descubrir. Por ejemplo en las misiones tendremos misiones secundarias dentro de las zonas que visitemos que nos darán ese toque de libertad, de mundo abierto aunque siempre estaremos en una zona más o menos marcada por el juego, y si queremos avanzar en el hilo principal solo tendremos que ir adelante en un entorno guiado donde la narrativa será el fuerte. Es muy novedosos el sistema que usamos para movernos bajo el agua, y hay que decir que hemos disfrutado mucho de esas escenas. Respecto a las habilidades que tenemos disponibles no vemos necesario contarlas aquí porque eso será mejor que vosotros vayamos viendo cada una de ellas y escogiendo entre las que más os convengan, las que más se adapten a vuestro modo de juego.

Aparece en escena un nuevo sistema en la jugabilidad, que es posible que revolucione los juegos vistos hasta ahora, o al menos muchos de ellos deberían tenerlo en cuenta porque ayudarían mucho a la hora de jugar. Esto no es otra cosa sino que la elección de dificultad. ¿Y esto que tiene de novedoso? Diréis. Pues que el nivel no se aplicará solo a la dificultad respecto a los enemigos sino que tendremos para elegir entre varias dificultades además de la genérica, estas son en exploración y en los puzles. Entre los diferentes niveles contaremos con ayudas dentro del juego que nos vayan guiando o por el contrario que no nos den ninguna pista. Los más pros podrán exprimir sus dotes de exploración y los que no tengan ganas de tanto calentamiento e ir de la mano podrá hacer uso

GENERO: ACCIÓN /AVENTURA	PLATAFORMA: PS4, XB1, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: EIDOS-MONTRÉAL / CRYSTAL DYNAMICS

18 www.pegi.info

NOTA 9.5

SHADOW OF THE TOMB RAIDER	
HISTORIA	9.1
GRAFICOS	9.7
MUSICA	9.4
JUGABILIDAD	9.5
TRADUCCION	10



REALIZADO POR BIBI RUIZ

de estas ayudas. Interesante ¿no? Siempre lo decimos pero hay que volver a remarcarlo. El apartado gráfico lo tachamos de maravilloso. Los entornos, los personajes, los elementos, los animales, todo, absolutamente todo, esta cuidado al detalle. La duración del juego se verá afectada por esto, porque pararemos en muchas ocasiones para disfrutar de los paisajes, para recrearnos con las vista y seguramente para inmortalizar alguna escena y subirla a las redes sociales. Jugar a este videojuego en resolución 4K será una delicia porque además de estar cuidado no faltarán los detalles que serán cientos en casa escena del juego. Como siempre aplaudimos tanto el gran apartado sonoro, con esas canciones que nos acompañan siempre durante toda la aventura y por supuesto el doblaje en castellano que siempre tenemos los audios y los textos con lo que no nos perdemos ni un detalle los hispanos hablantes.

CONCLUSIÓN

Shadow of the Tomb Raider es en un resumen no solo la continuación perfecta de la saga sino un juego muy bueno para incluir en nuestra lista de juegos. La jugabilidad orientada al sigilo y la exploración da un nuevo enfoque a la saga Tomb Raider, con unos gráficos espectaculares que muestran escenarios realmente esplendidos y como siempre con su excelente doblaje al castellano

LIFE IS STRANGE 2

NUEVA HISTORIA Y NUEVO PODER PERO MÁS LIFE IS STRANGE

DONTNOD Entertainment vuelve a ser el encargado de traer esta nueva entrega de tan querida franquicia y al igual que ha ocurrido durante demás los juegos anteriores nos encontraremos con cinco capítulos

Viviremos la historia de los hermanos Sean y Daniel Diaz, de 16 y 9 años, que se ven obligados a huir de su casa en las afueras de Seattle tras un trágico incidente que cambiará sus vidas para siempre. Por temor a la policía, Sean toma la dura decisión de llevarse a su hermano a Puerto Lobos, en México. La vida en la carretera es dura, y los dos hermanos tendrán que tomar decisiones complicadas mientras se arman de valor para seguir adelante en un viaje que pondrá a prueba sus lazos de hermandad.

Como hemos visto la historia es nueva, algo novedosos en la serie porque perdemos el rastro a nuestra amigas, pero no todo se queda ahí, nuevas localizaciones y un nuevo poder por descubrir. Vuelven a ser importantes las cosas más coti-



dianas como pueden ser la relación entre hermanos, la educación y el paso de la niñez a la edad adulta.

No es necesario haber jugado a los juegos anteriores para unirnos a este, no hay conexión entre las historias aunque si se nos hará una pregunta al principio del juego sobre un evento ocurrido en Life is Strange y como no, nuestra respuesta tendrá sus consecuencias, que en este caso llegarán en forma de guiño al primer juego.

Desde el minuto cero nos sentimos dentro Life is Strange, como si nada hubiera cambiado, como si siguiéramos dentro del mismo juego que vimos hace unos años. Esto tiene la ventaja de que nos vemos arropados por todo un mundo que ya conocemos y un estilo de juego que dominamos bien pero





al principio puede llegar a parecernos más de lo mismo. Durante los primeros instantes la acción llega tan pausada como siempre pero esta vez se vive de manera distinta porque desde el comienzo queremos más y queremos descubrir los secretos que están por contar. Si es cierto que pasados esos minutos la cosa cambia porque ocurre una trágica escena que nos hará meternos de lleno en la historia y compartir las alegrías y los dolores de nuestros protagonistas. En este punto pasaremos de vivir una vida normal donde teníamos que elegir que guardar en la mochila, con quien vamos a quedar para ir de fiesta por encontrarnos sin dinero y pensar si deberíamos robar comida para nuestro hermano o gastarnos el dinero que tenemos sabiendo que no hay ningún sustento para conseguir más.

El capítulo se nos ha quedado pequeño y no porque sea corto que en verdad está muy bien, sino porque la bueno de este juego es que con cada minuto que juegas quieres ver dos más porque en cada escena estas pensado que pasará con tus acción, en que repercutirán en el futuro, y sobre todo ver que todo le va a bien a estos dos hermanos que se han visto involucrados en una situación no muy fácil de llevar.

stá muy chulo como se va forjando la relación de los hermanos que como dos buenos hermanos, estando en casa cada uno estaba en su cuarto y el grande no quería ver ni en pintura al pequeño, pero ahora, en el bosque y lejos con un destino algo difuso, el hermano mayor tendrá que ser el pilar que sostenga a su hermano. Durante la trama el pequeño verá el mundo como un juego, todo será



que la bueno de este juego es que con cada minuto que juegas quieres ver dos más porque en cada escena estas pensado que pasará con tus acción, en que repercutirán en el futuro, y sobre todo ver que todo le va a bien a estos dos hermanos que se han visto involucrados en una situación no muy fácil de llevar.

stá muy chulo como se va forjando la relación de los hermanos que como dos buenos hermanos, estando en casa cada uno estaba en su cuarto y el grande no quería ver ni en pintura al pequeño, pero ahora, en el bosque y lejos con un destino algo difuso, el hermano mayor tendrá que ser el pilar que sostenga a su hermano. Durante la trama el pequeño verá el mundo como un juego, todo será divertido y siempre tendrá ganas de jugar y eso hace que Sean saque fuerzas para continuar a la vez que va tejiendo nuevos lazos con su hermano. Veremos cómo Daniel va aprendiendo de su hermano mayor y eso a veces jugará en nuestra contra porque pensar que un niño pequeño aprende lo que ve más que lo que se le dice y si por ejemplo nosotros robamos el pensará que robar no es malo, y si le pegamos a la gente imaginaros que querrá hacer él, por lo que en cierta ocasiones no solo tendremos que pensar que nos gustaría hacer sino además que nos vendría bien y a la vez como hacerlo para que nuestro pequeños hermano no piense que lo que estamos haciendo es lo más adecuado. Este tercer pilar hará que jugar al juego sea distinto dándole mucha más profundidad a la elección de nuestros actos.

Los personajes que nos vamos encontrando serán muy peculiares, cada uno con su vida y sus principios y eso hará que nosotros podamos interactuar de distinta forma con ellos. Pensar, eso sí, que hay de todo, y que algunos personajes por mucho que queramos no entenderán todo lo que se les ponga delante.

Las voces como siempre vienen en inglés con unos subtítulos al castellano. Un doblaje no le hubiera sentado nada mal al juego, pero, es cierto que para el tema de las decisiones es mejor que siempre tengamos la frase escrita para pensar dos veces o tres lo que queremos hacer.

CONCLUSIÓN

Como no está disponible el juego completamente, ya que solo ha salido un capítulo, no lo vamos a puntuar en este análisis pero sí podemos decir que Life is Strange 2 nos ha parecido que va por buen camino, que ha sabido cómo cambiar los personajes sin perder la esencia que tiene la saga, y que pasado el primer tramo del juego que es un poco lento nos encontramos ante una inmersiva historia que nos encantará.



CODEMASTERS VUELVE A CONSEGUIR EL MEJOR F1 DE LA HISTORIA

Regresa con su entrega anual el videojuego oficial del Campeonato Mundial de Fórmula 1 2018 con grandes novedades y todas las licencias posibles, ¿Listo para echar una carrera?

Con cada nueva edición intentan dar lo mejor del juego e ir mejorando todos los apartados hasta llegar a ser el simulador perfecto. Cuenta con todos los equipos oficiales, los pilotos y los 21 circuitos de las temporada 2018. Pero no solo se queda ahí, además incluye 20 vehículos icónicos de la historia del deporte, entre ellos el legendario McLaren M23D de James Hunt que obtuvo la victoria en el Campeonato de 1976 y el Ferrari 312 T2 de Niki Lauda. El juego consigue lo que busca ampliándose con estos detalles y es que sintamos la F1 en nuestra piel, haciendo sentir verdaderos pilotos y no echando de menos detalles tan esenciales como los que nos hacen disfrutar en las carreras de verdad.

No todo se jugará en la pista porque fuera, en las ruedas de prensa también tendremos mucho trabajo que hacer. Saber hablar en estos eventos, e incluso tener un buen agente será crucial para ganar porque no solo corriendo más que nadie se gana siempre. Tomaremos la decisión de si mostrarnos como un rey del espectáculo o un deportista de elite. Nuestras decisiones, nuestros comentarios y acciones harán que podamos aumentar o



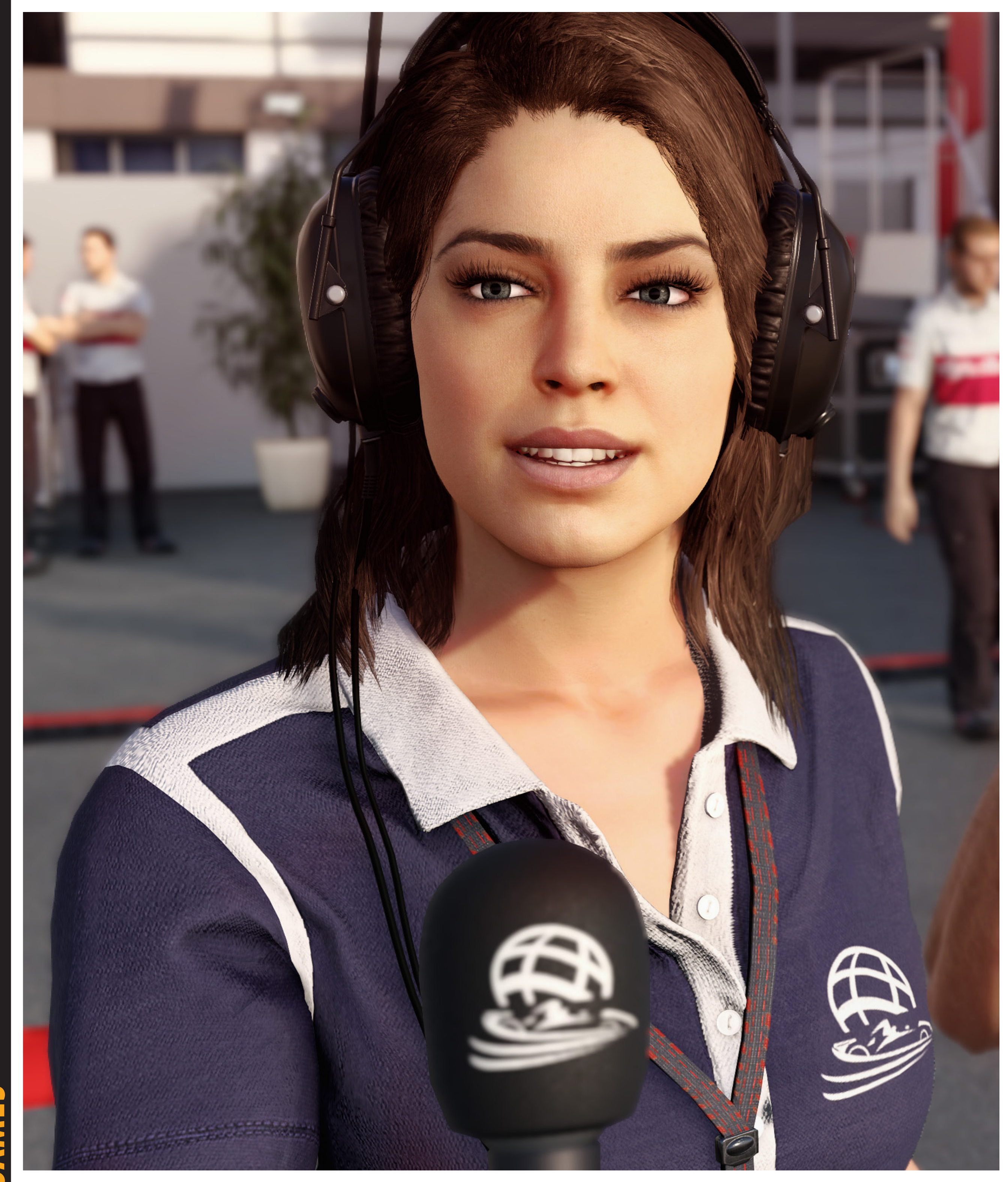


disminuir la motivación dentro de los departamentos de nuestro propio equipo, alterando el precio o la fiabilidad de las actualizaciones, así como cualquier oferta que nos hagas para cambiarnos de equipo. Elegir un equipo u otro será crucial para el estilo de juego porque cada uno contarán con su propio árbol tecnológico donde rolear el coche a nuestro gusto. En cuanto al apartado jugable se puede decir que sigue manteniendo la fórmula que tanto les ha funcionado consiguiendo carreras en las que se desprende adrenalina y consiguiendo ser un verdadero simulador en lo que ello significa. Intentando conseguir las sensaciones más parecidas posibles a la realidad de conducir un fórmula 1. Incluso han llegado más allá con este F1 2018 porque ahora podremos controlar la recuperación y el despliegue del ERS (Sistema de Recuperación de Energía), encima sentiremos el coche como nunca hasta ahora, cada bache lo notaremos, cada choque lo sufriremos y el uso de unos u otros neumáticos se notarán ahora más que nunca. Todo esto hace que tanto el control de nuestro monoplaza se disfrute a la vez que lo controlemos todo. También se nota como Codemasters ha pulido el comportamiento de la IA que ahora más que nunca se comportarán como es de esperar, como en los niveles bajos será más fácil pasarlo pero como si subimos hasta los niveles más altos nos encontramos con que son más agresivos y que no solo buscan la victoria cuando su conducción sino también evitando que los demás los sobrepasen. En general ya hablábamos de lo bien que se jugaba a la anterior



entrega del juego pero con esos pequeños detalles han mejorado mucho esta experiencia. Tanto detalle del coche como el sentimiento de la pista como las configuraciones que tenemos a nuestra mano para hacer que todo se adapte a como mejor nos venga. De todas formas como consejo os digo que uséis un volante porque esto lo cambia todo, el control es preciso y placentero, y no tiene nada que ver con usar solo el mando de nuestra consola. Como novedades en las competiciones tendremos de nuevo el Gran Premio de Francia en el circuito Paul Ricard, que albergó el Gran Premio de Francia por última vez en 1990. También vuelve el Gran Premio de Alemania tras quedarse fuera el pasado año, con Hockenheimring como sede de la carrera en julio. Dentro de los modos también nos encontramos con mejoras con por ejemplo en el modo carrera que disponemos de más control sobre nuestro destino como por ejemplo cambiarnos de equipo a mitad de temporada. Todo dependerá de si nos interesa porque podemos negociar los mejores términos que los actuales. El listado de modos sigue siendo lo que ya teníamos en anteriores entregas por lo que no vamos a meternos de lleno en ninguno. En referencia a los coches, como ya hemos comentado antes el legendario McLaren M23D y el Ferrari 312 T2, tendremos dos coches Lotus ganadores del campeonato: el Lotus 1972 de Emerson Fittipaldi y el Lotus 79 de Mario Andretti de 1978, el Ferrari 312 T4 de 1979, pilotado por Jody Scheckter y el McLaren MP4/1B de 1982 pilotado por John Watson; dos clásicos





modernos de la década pasada (el Brawn BGP-001 de 2009 y el Williams FW25 de 2003) y los nuevos vehículos clásicos que vuelven : Red Bull RB6(2010), McLaren MP4-23(2008), Ferrari F 2007 (2007), Renault R26 (2006), Ferrari F2004 (2004), Ferrari F2002(2002), McLaren MP4-13 (1998), Williams FW18 (1996), Ferrari 412T2 (1995), Williams FW14(1992), McLaren MP4/6 (1991) y McLaren MP4/4 (1988). Gráficamente nos encontramos con una mejora considerable, vemos un salto visual gracias al renderizado basado en la física consiguiendo hacerlo lo más cercano posible a la realidad. Se han mejorado los modelos de los vehículos, las representaciones de los personajes, las condiciones atmosféricas, los efectos visuales, las cinemáticas y las animaciones, en resumen, el nuevo lavado de la franquicia mola mucho. Cuenta además con una iluminación dinámica y un mayor efecto atmosférico con lo que jugar a este juego será una verdadera delicia. Fuera de la pista también será otro mundo porque ahora viviremos más que nunca todo el mundo que envuelve a las carreras porque F1 no es solo competir en la pista sino que lleva mucho trabajo por detrás que siempre hemos querido disfrutar. En lo referente al apartado online como ya sabéis este juego siempre cuenta con él, un lugar perfecto para demostrar que tan buenos somos de cara a los demás jugadores de la comunidad que envuelve F1 2018. Competiremos en carreras de hasta veinte jugadores donde tendremos que esforzarnos al máximo si queremos subir al pódium.

GENERO: CARRERAS/CONDUCCIÓN	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CODEMASTERS

PEGI 3 www.pegi.info

F1 2018

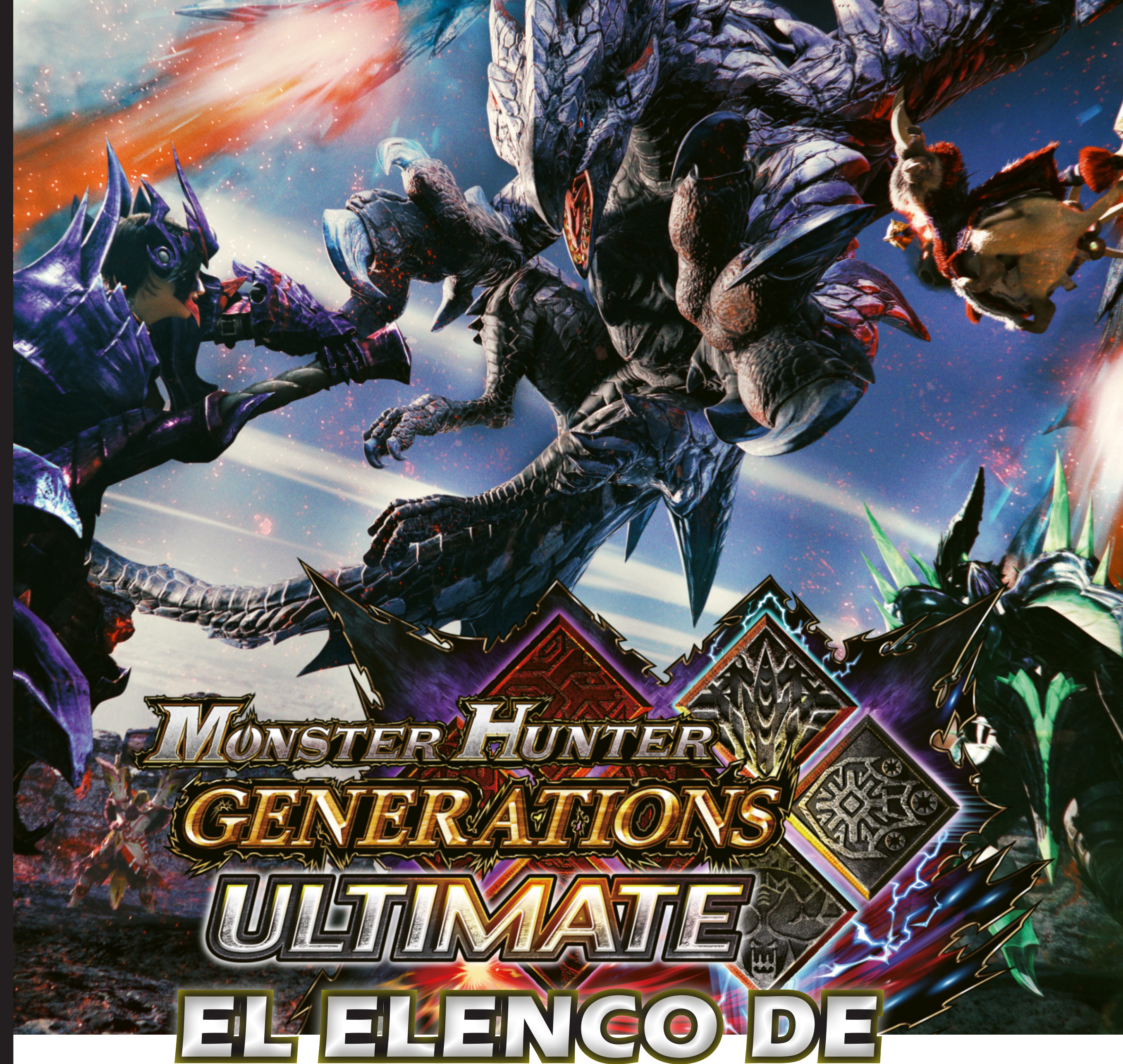
TRAYECTORIA	9.4
GRAFICOS	9.5
MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	9.3
TRADUCCION	10
NOTA	9.4

PS4 HEADLINE EDITION F1 2018 EL VIDEOJUEGO OFICIAL CODEMASTERS

REALIZADO POR RAMON GOMEZ

CONCLUSIÓN

F1 2018 es un juego sobresaliente en todos sus apartados. Cuenta con una gran cantidad de coches clásicos, un acabado buenísimo en la recreación de cada pista o coche, con vida más allá de la pista donde tendremos que dar la cara a la prensa, un mejor sistema de IA para los coches y una fluidez exquisita. Si buscar un juego de carreras F1, este es tu juego.



EL ELENCO DE MONSTRUOS MÁS GRANDE HASTA EL MOMENTO

Las bestias de Monster Hunter aterrizan en Nintendo Switch con este Monster Hunter Generations Ultimate que hace el debut de la saga en la última consola de Nintendo

Este título llega como la continuación de Monster Hunter Generation como exclusivo de la consola donde tendremos que convertirnos en valientes cazadores que deben emprender un peligroso viaje para defender cada una de las cuatro ciudades del juego de grandes amenazas conocidas como las "Fated Four" además de los todavía más peligrosos Dragones Ancianos.

Seguramente no os sonará a nueva esta saga a estas alturas, y como supondréis en Monster Hunter Generations Ultimate nos enfrentaremos todo tipo de monstruos,





ya que este juego tiene el elenco de monstruos más grandes en la franquicia. Este título no es 100% nuevo ya que es una edición mucho más completa que el juego que nos encontramos en 3DS.

Primero y antes de comenzar deciros que si eres de los que jugaron a Monster Hunter Generations en Nintendo 3DS estas de suerte porque puedes transferir los datos guardados de la anterior entrega y continuar por donde te quedaste en este nuevo juego. No todo está perdido.

La dificultad del juego aunque no es de las más complejas si es cierto que puede ser un problema para los más novatos porque dentro de la saga no es de los juegos más fáciles y necesitaremos algo de maña para hacernos con el juego. Eso sí, cuando le pillamos el truco es un juego muy gratificante por lo que te recomendamos que si te caes levántate y sigue.

Cazar estos monstruos nos servirá para obtener valiosos recursos que usaremos para fabricarnos mejores armas y armaduras más fuertes. En este juego pasaremos muchísimas horas cazando y por tanto farmeando porque otra cosa no pero animales por el mundo tendremos a millones, y si además sumamos las decenas de misiones subimos las horas de juegos a un número elevado. Esto no penséis que es aburrido porque el juego evoluciona y se distribuye de tal forma que aunque parezca repetitivo siempre querremos más y hasta día de hoy con unas cuentas decenas de horas aun no nos hemos aburrido ni del juego ni de la saga.



NUESTRO OBJETIVO SERÁ CONVERTIRNOS EN EL MEJOR CAZADOR

Una de las novedades en la franquicia es el nivel llamado rango "G" que llega para testar las tácticas de batalla de los cazadores más pro con diferentes movimientos y habilidades inéditas en el mundo salvaje. Si en cambio eres nuevo no te agobies porque pensarás que es un juego grande, un juego con mucha solera, un juego complejo que solo es para los seguidores de la saga, pero no, se puede jugar, se aprende y tú puedes ser uno de los nuevos pros de Monster Hunter. El juego presenta muchos movimientos llamados Hunter Arts, que pueden ejecutarse pulsando la pantalla. Elegiremos entre seis estilos diferentes de caza, que añaden dos nuevos estilos llamados "Brave Style", que nos premiará con nuevos movimientos para lanzar ataques sucesivos, y "Alchemy Style", que ayuda a nuestros compañeros de equipo creando objetos útiles durante el desarrollo de la batalla.

Referente a la jugabilidad veremos un estilo de juego clásico pero con toques totalmente nuevos. Tendremos nuestro cazador que tendrá que ayudar al pueblo de Bherna ya que tiene una plaga de monstruos. La historia no se mueve mucho más allá de esa premisa y pronto dejará de ser importante para dar paso a lo que realmente se busca que cazar monstruos por un tubo. Si iremos haciendo misiones porque son necesarias para conseguir experiencia y demás objetos pero lo que nos cuentan pronto caerá en el olvido por no tener un gran aliciente de interés.

Cuenta con muchas áreas para explorar y un catálogo de bichos ampliado con nuevas incorporaciones. Tiene tantas criaturas que no hemos podido contarlas todas, monstruos que llegan de los distintos juegos de



GENERO: ACCIÓN /RPG | PLATAFORMA: SWITCH
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA | DESARROLLADORA: CAPCOM

12 www.pegi.info

NOTA 8.6

MONSTER HUNTER GENERATIONS ULTIMATE

HISTORIA	8.3	GRAFICOS	8.5
MUSICA	9.3	JUGABILIDAD	9.1
TRADUCCION	6.2		

REALIZADO POR RAMON GOMEZ

la saga lo que le da ese toque especial a la vez que interesante.

Si nos vamos al apartado gráfico, el juego no exprime el potencial de la consola de Nintendo, sino que más bien tenemos un reescalado bien logrado del juego de 3DS. Aunque aquí vemos un detalle curioso y es que algunas texturas son realmente buenas, con mucho nivel de detalle y un juego de luces y sombras buenísimo pero luego hay otros objetos que si nos acercamos a verlos se ven difuminados. Es una pena que no todo luzca a su máximo esplendor porque es un juego donde los entornos y los monstruos son muy importante, y contar con una resolución muy buena hace que el juego gane muchos puntos a la hora de jugarlo y disfrutarlo.

Como no podía ser de otra forma sino llegando con funcionalidad online. En este juego y a través de una Nintendo Switch podremos jugar online con nuestros amigos tanto si estamos en casa como con su función portátil.

CONCLUSIÓN

Monster Hunter Generations Ultimate lleva la saga a la nueva consola de Nintendo contando con grandes entornos, muchas armas, enemigos por doquier, juego cooperativo, cientos de misiones, un sistema de juego agradecido y muchas horas de diversión. Si lo juegas en tu Switch es que estás loco.

PES 2019
PRO EVOLUTION SOCCER

SIENTE EL FUTBOL COMO NUNCA LO HAS HECHO

Un simulador muy realista, con una jugabilidad esplendida, completo en todos los apartados... PES 2019 vuelve a competir muy fuerte por el pódium como mejor juego de futbol

Konami ha vuelto a dar en el clavo una vez más. La saga pasó un bache que aprovechó su rival directo para proclamarse Rey en el género de los simuladores de futbol pero PES ha conseguido reinventarse para hoy, con este PES 2019, ser un candidato al trono.

El año pasado alabábamos las grandes mejoras que ofrecía el juego, y este año, partiendo de esa base, se ha mejorado mucho más, tanto que la saga volverá a recuperar los fans que se pasaron al otro bando. Si es cierto que la incorporación de novedades jugables ha sido bastante prudente con respecto al año anterior pero ya nos gustó mucho PES 2018 y por tanto este PES 2019 vuelve a gustarnos más.

Comencemos con lo que posiblemente más os interesa aquí. La jugabilidad. La física del balón es simplemente brutal. El balón no será un elemento que se ajusta al jugador, sino que será el jugador el que tendrá que ajustarse a este. Se sentirá pesado, se resbalará con la lluvia, se controlará o no dependiendo de la fuerza y el ángulo que llegue, y sobre todo, llevaremos un balón muy realista en los pies cuando estemos con él. El control de este me ha gustado mucho. Los jugadores lo podrán recibir con la cabeza, pies, hombros, depende





de cómo llegue este, siendo una situación distinta y generando un control asociado a ese control, y al jugador que lo recibe claro, porque hablando de jugadores, estos cada vez lucen mejor. Sus diseños muy mejorados, muchos de ellos serán similares a sus "replicas" en la realidad. Han aprendido a jugar con el balón en los pies, a cubrir de las mejores formas, a pisar el balón para aguantarlo o sacar un tiro perfecto, a hacer sus pinitos a la hora de sortear el rival. No incitarán a correr y correr, sino que nos incitarán a jugar el balón, a encarar a otros jugadores a driblar, en resumen, los jugadores tienen vida en PES.

Los jugadores ahora tienen más vida, y por ello más fatiga, PES 2019 incluye una nueva mecánica donde la resistencia afecta tanto en el rendimiento como en el comportamiento de los jugadores en el transcurso de un partido, creando un cambio de ritmo a medida que se va terminando el partido.

Los jugadores que no lleven el balón o que no estén siendo controlados también tendrán vida, harán gestos, pedirán el balón, se moverán, se desmarcarán, harán de todo, y para más vida, algunos delanteros simularán caídas muy rea-



lista en el área para conseguir penaltis a favor que más de una vez se los comerá el árbitro, en cambio sí lo pillan, amarilla al canto.

El ritmo de juego se siente pausado donde nos obligará a jugar bien si queremos ganar. Debemos fabricar jugadas, encontrar huecos, hacer quiebros, buscar los mejores pasos, y todo con la precisión del toque del balón perfecta, si conseguimos un equilibrio entre todo eso el resultado irá a nuestro favor aunque hay que decir que jugando online no siempre es así porque extrañamente muchas veces el resultado se alegra abismalmente de lo que tenía que haber sido si echamos un ojo a la estadísticas finales.

Osea, que todo hay que currárselo para llegar a conseguir nuestro objetivo en este PES 2019, y eso es lo que hace de él un juego tan atractiva ya que busca la simulación muy por encima de lo arcade.

La pregunta que siempre se le hace a este juego. ¿Qué licencias tenemos? Pues tenemos unas cuantas aunque no todas las deseables pero por suerte y gracias a la gran comunidad que arropa el juego, desde el primer día hay disponible



un parche que podemos bajar en internet para que todo parezca un pelín más real como nombre de equipos, caras de jugadores, vestimentas y demás. No vamos a explicaros como hacerlo en este análisis pero seguro que encontráis fácilmente ese OptionFile haciendo una búsqueda en Google. De todas formas si preferimos jugar con el juego original sin modificaciones, Konami tiene un acuerdo con el Arsenal FC como videojuego oficial de fútbol del club, por ello los jugadores del club están perfectamente recreados dentro de PES 2019 gracias al sistema de escaneo 3D con el cual no solo veremos sus figuras 100% reales sino que además contamos con sus movimientos, estilo de juego y capacidades tácticas. Y también disponemos de las Leyendas más importantes del Arsenal, con jugadores como Robert Pires, Sol Campbell, Gilberto Silva, Emmanuel Petit y Frederik Ljungberg. No solo veremos este equipo licenciado ya que cuenta con unas cuantas ligas, otros equipos, estadios y mucho más. Como novedades no podíamos dejar sin nombrar el sistema de cambios rápidos en el juego. El juego está pensado cada vez más a que nos movamos por cualquier lugar y hagamos lo que queramos



siempre en el menor tiempo posible y esto se consigue con añadidos como este nuevo sistema de cambios rápidos. Durante los momentos en los que no esté rodando el balón durante el partido como los saques de banda, las repeticiones de los goles, fueras de juego, y otros eventos tendremos a nuestra disposición, y solo a un click la posibilidad de cambiar un jugador por otro, ¿Así de sencillo? Sí, es así de sencillo, y con ello conseguimos no perder tiempo entrando en el menú, ni perder tiempo nuestro ni del rival con lo que el juego nunca se para produciendo más sensación de realismo. Solo tenemos una pega aquí, y es que hay que ser muy rápidos para hacer esos cambios y además solo uno por vez. Si queremos cambiar otro jugador deberemos esperar a la siguiente jugada en la que se pare el juego. Uno de los puntos fuertes del juego y el que muchos estáis deseando de probar nuevamente es el modo MyClub. En este modo deberemos ir comprando cartas o más bien jugadores, hasta crear un equipo que nos ayude a ganar partido. Lo bueno es que este equipo estará en continuo movimiento porque siempre buscaremos nuevos jugadores y nos encontraremos con rivales más duros porque

GENERO: DEPORTIVO	PLATAFORMA: PS4, XB1, PC
DISTRIBUIDORA: KONAMI	DESARROLLADORA: KONAMI

3 www.pegi.info

NOTA 9.3

PES 2019		TRAYECTORIA	9.0
GRAFICOS	9.2	MUSICA	8.8
JUGABILIDAD	9.4	TRADUCCION	10



REALIZADO POR RAMÓN GÓMEZ

lo que meterle horas a este modo nunca tendrá fin. Como novedad podemos decir que aparecen los Jugadores Destacados. Cada jornada de liga irán apareciendo como Destacados los mejores jugadores de cada liga en la vida real. Gráficamente estamos ante un gran juego, cuenta con unos potentes gráficos donde disfrutaremos sin límites jugando en los grandes estadios, sintiendo todo, desde el calor de los espectadores hasta el movimiento de la hierba porque ha decidido explotar todo el potencial de juego en una resolución 4K que nada tendrá que enviar a otros juegos del mercado. Como siempre, y para terminar, hablar sobre el gran doblaje, o más bien lo bien que se viven esos partidos con sus conocidos comentaristas que darán más vida a cada acción, marcando a viva voz los momentos más gloriosos del encuentro y radiando todas las jugadas tanto nuestras como de los rivales.

CONCLUSIÓN

Como conclusión podemos decir que Nobunaga's Ambition: Taishi es un juego de estrategia ambientado en la Era Sengoku de Japón muy bien estructurado con momento en el combate magnificos, una historia profunda y un sistema que conecta todo de una manera fluida haciendo de Nobunaga's Ambition: Taishi un juego que te atrae para jugar.



UN JUEGO FIEL A LA SAGA CON MUCHO CONTENIDO PARA MOSTRAR

Estamos ante un completísimo juego donde el multijugador toma mucha importancia con una personalización muy buena para nuestro personaje

En líneas generales podemos deciros que Naruto to Boruto Shinobi Striker es un juego multijugador en línea. La competición toma un importante papel pero no por ello dejaremos de lado la parte offline. En este modo offline contaremos con muchas misiones, misiones que podremos hacer en solitario para haceros con el juego aunque también tenemos misiones cooperativas. Estas misiones tendrán distintos rangos aunque no estarán disponibles todas sino que se irán desbloqueando conforme subamos de nivel. Cada una de estas misiones contará con un objetivo sencillo de entender y que nos recompensará al terminarlas con dinero y un pergamino. Podemos comenzar las misiones cuando queramos y nos teletransportarán hasta la zona que tenemos que visitar y allí pues nada, a jugar.

A parte de experiencia ¿Qué ganamos haciendo las misiones? Dinero, y ¿Para qué sirve? Pues muy sencillo, para comprar armas y agarraros porque tenemos un montón de ellas. El juego cuenta con una tienda siempre disponible, aunque no todas las armas estarán al alcance desde los niveles





bajos, para equiparnos con lo que más nos convenga. Cada una de estas armas cuenta con sus propias características como alcance, velocidad o índice de impacto por lo que no hay un arma mejor que otra, sino un arma que se adapta mejor a nuestro personaje y al estilo de juego que estemos desarrollando, luego con el arma, la subida de nivel, y el maestro que tengamos (que lo explicamos justo a continuación) nos podemos forjar un gran personaje que combata sin temor a nada. Además de las armas y ya que estamos dentro de la tienda diremos que disponemos de una amplia variedad de trajes y accesorios. Los accesorios si ayudarán a mejorar el juego del personaje pero los trajes solo serán para vestir a nuestros personajes por lo que mejor invertir primero el dinero en otras cosas. Para completar este apartado. Como ya hemos comentado antes, podemos crearnos nuestro propio personaje si no nos gustan los que ya vienen creados. Pues si durante el transcurso del juego pensamos que es estilo de nuestro pj ya no es tan moderno siempre por un módico precio podemos cambiar su estilo, tanto el cabello, como la cinta del pelo o la pintura facial. No solo contaremos con los personajes de Naruto sino que también podemos crear nuestro propio avatar, y este tendrá muchas opciones de personalización siempre dentro de la línea de la saga Naruto para que el estilo del juego no se pierda. Para aprender a jugar deberemos contar con un maestro, entre los



que podemos escoger Naruto Uzumaki, Sassuke Uchiha, Sakura Haruno y mucho más aunque al igual que las misiones no todos estarán disponibles desde el comienzo. Lo bueno de este maestro es que al ir subiendo de niveles, según el maestro que tengamos nos irán dando cosas distintas entre los que veremos pergaminos, objetos o habilidades; e incluso si llegamos al último nivel nos dará un título. Las batallas serán un sinfín de golpes sin parar, peleas con mucha adrenalina donde no se nos dará ni un momento de respiro. Contamos con varios ataques básicos que nos serán muy útiles pero además iremos contando con ataques especiales que harán mucho daño a los enemigos. Un problemita que si encontramos en las batallas es el tema de cámara que como son mapas muy locos la cara se irá mucho y a veces no nos mostrará el mejor campo de visión. Dicho todo esto parece que el juego tiene más parte para jugar en solitario que en multijugador pero no es así, solo hemos querido contar todo lo que ofrece en los momentos en los que no estemos compitiendo contra otros jugadores pero en verdad, si no te gusta el multijugador este no es tu juego porque es a lo que más se orienta. Aunque el fuerte está en el multijugador no os vamos a contar demasiado porque pensamos que lo mejor es jugador y descubrir todo por vosotros mismo. Ya os hemos contado los pasos para subir niveles y para equiparnos, la parte de ganar partidas online será vuestra.

El apartado gráfico está muy bien. Nos sentiremos dentro de la serie ya que se asemeja muchísimo al estilo mostrados. Cuenta con un nuevo estilo gráfico con una paleta de colores muy viva, y unos mapas perfectamente recreados. Además el entorno no solo servirá como decoración sino que nos será de ayuda en las

GENERO: ACCIÓN
PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: BANDAI NAMCO
DESARROLLADORA: BANDAI NAMCO



REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

batallas porque ha sido diseñado para que podamos saltar por él e incluso correr por la paredes. Deciros para los que os gustan los retos que está disponible la Ninja League donde podemos competir online para subir por la clasificación mundial. Jugando partidas online obtenemos puntos de rango, los cuales serán necesarios para subir por la clasificación. Los rangos empiezan en D y van subiendo (C, B, A) hasta llegar al S. Dentro de cada rango, habrá cinco clases (que irán de 5 a 1). Lo mejor de todo es que al final de cada Ninja League obtenemos recompensas según donde hayamos quedado.

Agradecer mucho que el juego llegue subtitulado al castellano ya que en las batallas nos dan un poco igual las voces pero si es cierto que contar con las descripciones de las misiones, la información de las armas y los diálogos en general en castellano hace que nos interesemos bastante más por este gran juego.

CONCLUSIÓN

Naruto to Boruto Shinobi Striker no solo será un juego para los seguidores de la saga sino un juego para todos los públicos, para todos los que gocen de las partidas multijugador y que les guste customizar sus personajes. Por supuesto, tendrá ese aliciente extra para los seguidores de la saga porque el juego es fiel a este mundo.



ESTAMOS ANTE UNA RECREACIÓN DEL ORIGINAL YAKUZA 2

Kazuma Kiryu vuelve a las calles, vuelve a las tramas enrevesadas para contarnos una nueva aventura cargada de buenos momentos y por supuesto de muchos ¡minijuegos!

En Yakuza Kiwami 2 nos situamos un año después de lo ocurrido en el primer juego donde Kazuma Kiryu dejó el mundo de la yakuza. Junto a su joven protegida, Haruka Sawamura, ha construido una vida pacífica a partir de las cenizas del conflicto, pero teníamos claro que la paz no iba a durar mucho. Yukio Terada, el quinto presidente del clan Tojo, ha sido asesinado. Con la guerra en el horizonte, el legendario "Dragón de Dojima" se ve arrastrado de vuelta a un mundo



que quería dejar en el pasado. El clan Tojo está debilitado y se encuentra al borde de la guerra con la Alianza Omi. Por ello Kiryu viaja a Kansai para negociar la paz pero en Sotenbori, Ryuji Goda, el “Dragón de Kansai”, ve la oportunidad de destruir al clan Tojo, destruir a Kiryu y convertirse en el único y verdadero dragón. Así se desencadena una lucha de poder entre el este y el oeste. Una tragedia enterrada durante 20 años sale a la superficie y sacude los cimientos de ambas organizaciones.

Parece una super trama pero ni os imagináis lo que os espera por ver, o por vivir, porque el juego está cargado de pequeñas tramas, de muchas conexiones y una gran cantidad de vida que descubrir. Suena todo a caos, y si no estáis atento a todo lo que se os presenta lo será pero sino lo jugáis disfrutando de su historia o gustará y además veréis como todo esta hilado de manera tan fina que solo suena caótico al pensarlo pero no al ir viviéndolo poco a poco. Los personajes también serán memorables, desprenden personalidad a la vez que van haciéndose hueco en el juego, nos ha gustado mucho que haya tantos personajes y que se les de tanta vida e importancia.

Es posible que a mucho os suene que va el tema y es normal porque Yakuza Kiwami 2 es una recreación del original Yakuza 2, rehecho completamente ofreciendo un gran lavado de cara con unos magníficos gráficos. En las batallas notaremos estas mejoras pero sobre todo los veremos en las secuencias cinemáticas y las principales voces han sido regrabadas para permanecer tan fieles al original como sea posible.

Hay que celebrar que el juego



siendo un mundo abierto no nos hará perder el tiempo. No veremos tiempos de carga por lo que contaremos con esa sensación de aislamiento una vez entremos en el juego no llegando a ser rota por ningún tiempo muerto. Todo esto parecía a poco si no fuera porque serán muchas las horas que pasaremos recorriendo las calles o visitando locales, así que damos las gracias por ello.

Característico de la saga tenemos los famosos minijuegos. En este juego tendremos por el ejemplo divertido Golf Bingo, el arcade original Virtual On, el regreso del Cabaret de Yakuza 0, Toylets, Karaoke, Centro de bateo, Mahjong, Shogi, Casino y Apuestas japonesas. Cada uno de ellos se hace divertido a su manera y te aviso que si empiezas a jugarlos pasaras mucho tiempo con ellos porque se hacen entretenidos desde el primer momento. Como son muchos los minijuegos que hay y cada uno con sus propias mecánicas no vamos a entrar en detalle pero si contaros que disponemos de una enorme variedad, desde partidas de póker, hasta partidas a Virtual Fighter en las máquinas tragaperras pasando por lanzamientos con un bate de béisbol e incluso un temilla relacionado con el cabarat, ¿Quieres más? ¡Pues a jugar!

Yakuza Kiwami 2 también nos muestra con mucho mimo los sitios para comer que tiene disponibles, lugares marcados con luminosos carteles de Neon donde encontraremos entre otros os locales de juegos anteriores, como Kani Douraku, Kinryu Ramen, Kushikatsu Daruma y Osaka King. Será

GENERO: ACCIÓN	PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: SEGA

18 www.pegi.info	YAKUZA KIWAMI 2	HISTORIA 9.7
NOTA 9.0	GRAFICOS 9.3	MUSICA 9.1
	JUGABILIDAD 9.2	TRADUCCION 4.6



REALIZADO POR ISA GARCIA

toda una delicia pasear por esas emblemáticas y coloridas calles donde se desprende calor y vida.

Cuenta con nuevas Heat Action. Estas se consiguen hablando con la gente y haciendo amistades, ya sean guitarristas, ancianitas o dominatrices pero siempre interesa ayudar a todo el mundo.

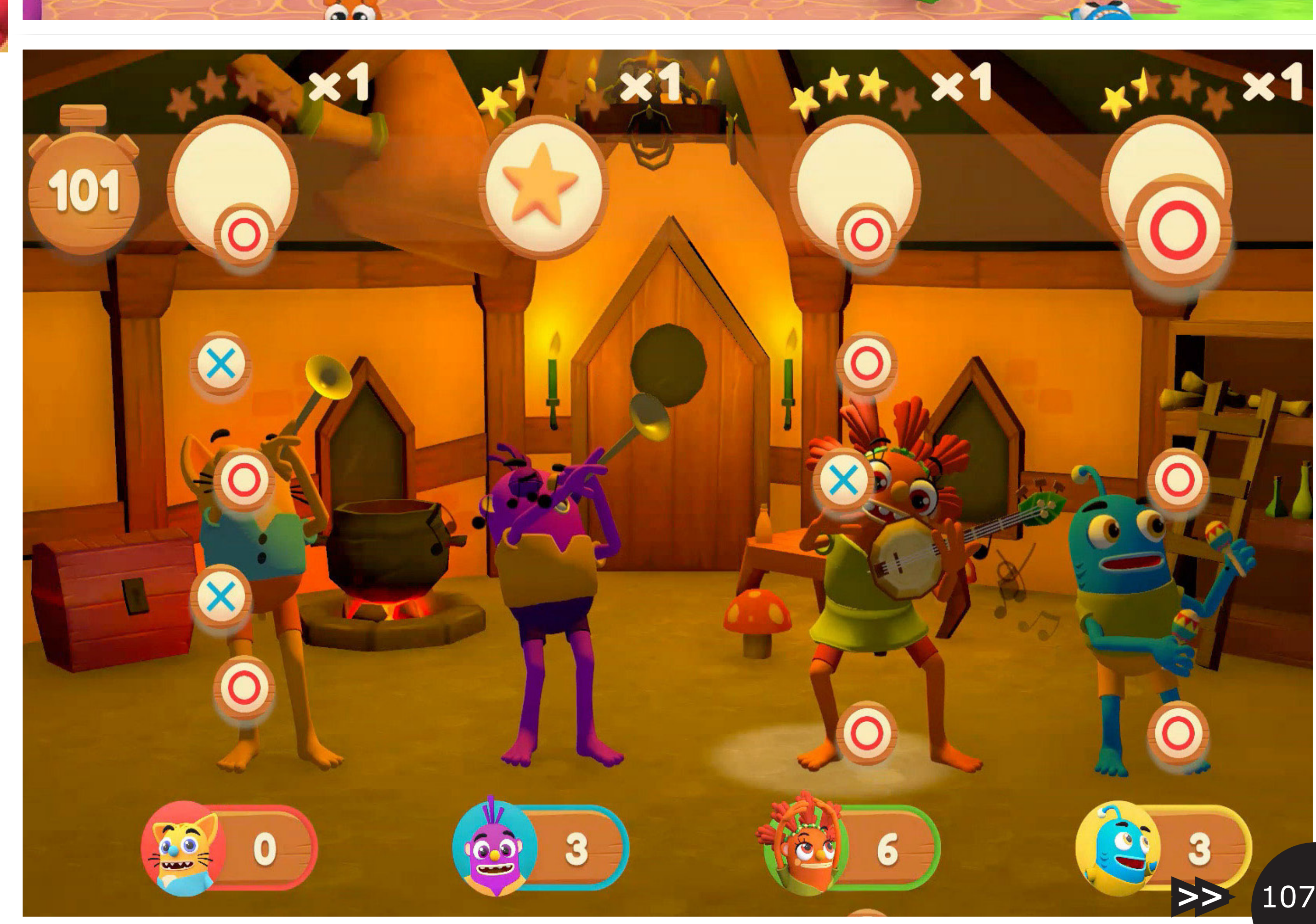
Para luchar todo vale, podemos usar muchas armas que podremos tener en nuestro inventario e incluso recoger armas de la calle. No solo contamos con los ataques básicos sino que también hay ataques que iremos cargando durante las batallas. El combate tiene su parte rolero y es que desde tomarnos una bebida hasta luchar con más enemigos hará que nuestras habilidades evolucionen. El sistema ha sido mejorado respecto del primer juego y hace que los combates sean mucho más entretenidos. Los golpes finales de cada enemigo serán brutales llegando a ser fuertes para los flojos de estómago porque están muy bien recreado y sentiremos el dolor de los enemigos antes de morir.

CONCLUSIÓN

Yakuza Kiwami 2 es un juego completo con una historia profunda, una gran cantidad de minijuegos, un sistema de combate que evoluciona con nuestras actividades y todo dentro de un mundo que nos abrazará desde el primer minuto de juego.







UNA DOCENA DE MINIJUEGOS DONDE JUGAR

Un mundo repleto de color donde competimos con amigos, con las familia, con quien sea pero siempre ganará el que más puntos haga… o el más tramposillo

No es el primer juego, ni el último que nos llega a través de la iniciativa de PlayStation Talents. Gracias a esto estamos viendo grandes juegos, y juegos muy divertidos que de otra forma no llegarían a nuestras consolas apareciendo en el catálogo de Playstation. En este caso estamos antes el mejor juego infantil del año, Petoons Party, desarrollado por la compañía española Petoons Studio.

Parte de lo que hace tan atractivo



al juego es que nos permite jugar hasta cuatro personas en modo local por lo que la diversión está asegurada. Si no llegamos a tantos jugadores la maquina completará los que falten para que siempre estemos cuatro jugadores en pantalla compitiendo. Cuenta con tres modos de juego: modo tablero, que a los no tan pequeños nos recordará a la famosa OCA); cuatro copas y catorce minijuegos.

En el modo tablero deberemos ir tirando dados con los que conseguiremos puntos, aunque todo depende del tipo de casilla en la que caigamos porque algunas no serán muy beneficiosas para nosotros, y al contrario otras no serán beneficios para nuestros contrincantes porque podemos incluso quitarles puntos. En el caso de caer en la misma casilla que otro jugador nos jugaremos la posición con piedra, papel o tijera, haciendo que siempre estemos compitiendo. Siempre después de cada ronda de lanzar dado iremos jugando a un minujuego distinto de los desbloqueados de manera que consigamos ganar suficiente puntos como para llegar a la primera posición. Estos son variados





y entretenidos, aunque para los más adultos con el paso de las horas se harán repetitivos, pero los más peques siempre querrán más.

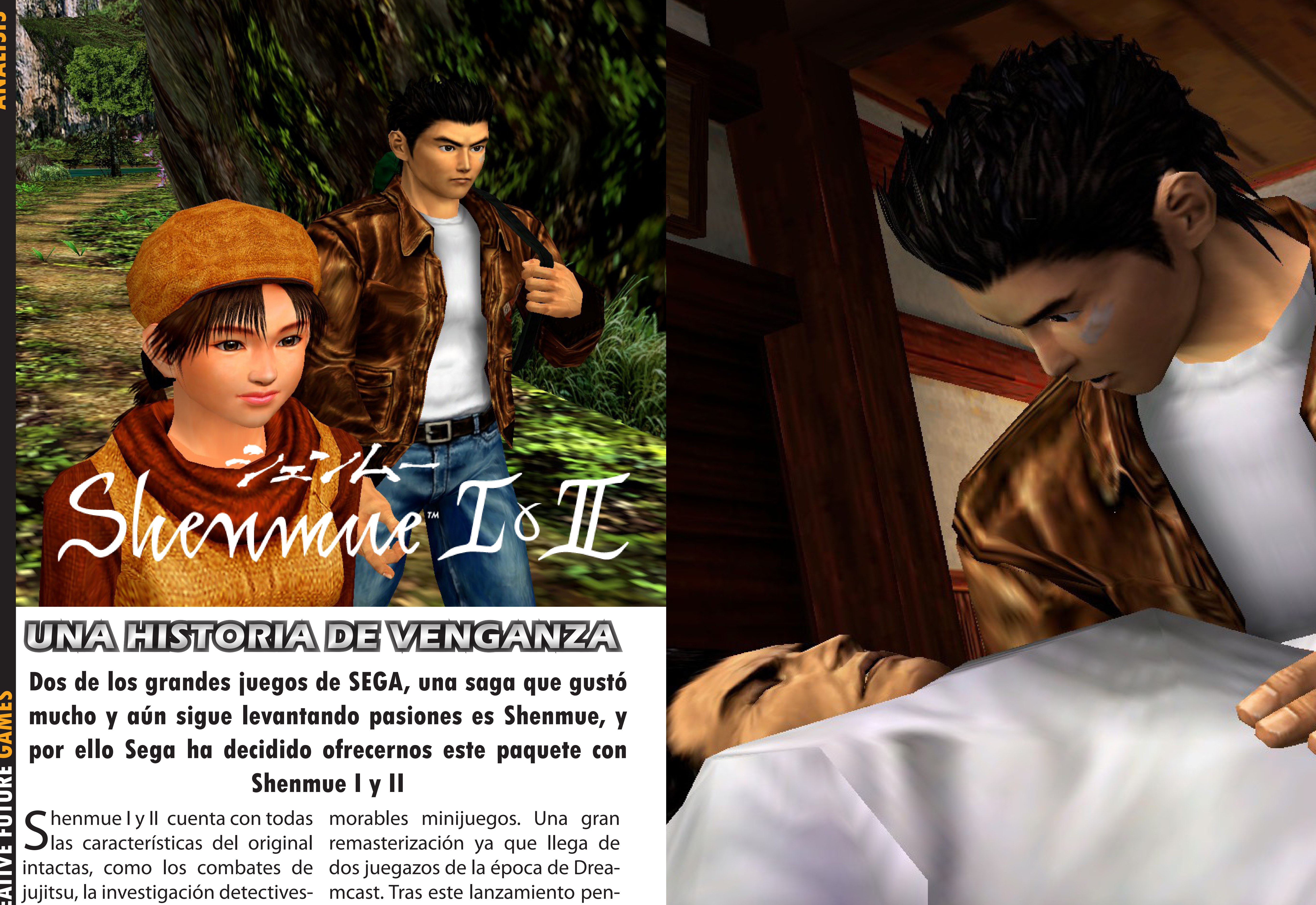
En el modo copa, con el cual tendremos cuatro opciones. Aquí jugaremos a los mismo minijuegos del otro modo donde pasando rondas tendremos que conseguir más puntos que los demás. Para ello no solo será nuestra habilidad de jugar bien, sino también de hacer trampas porque podremos robar objetos a los demás, darles empujones, tirarlos al vacío y muchos más que en más de una ocasión os enfadarán pero en muchas otras os reiréis un montón.

Los minijuegos no vamos a destriparlos todos pero tendremos juegos para llegar una serie de objetos de un punto a otro pasando con una balsa de agua que irá moviendo, otro donde corremos sobre un circulo que en un tiempo determinado (para la maquina porque nosotros no lo sabremos) se romperá dejando solo un trozo en el aire, otros juegos donde sonarán canciones y tendremos que ir tocando las melodías que se nos asignen y unos cuentos juegos más que ya no os queremos desvelar.

Cuenta con controles muy sencillos, ideales para jugar con familia junto con los más pequeños. En verdad no necesita más de lo que trae porque para hacer el loco y pasarlo bien es suficiente ya que los diferentes tipos de minijuegos se encargarán de que parezca que estas combinaciones son cambiantes. Antes de terminar comentaros que si echáis para atrás a buscar números anteriores de nuestra revista podréis encontrar los análisis de otros juegos de la iniciativa de PlayStation Talents como HIVE: Altenum Wars, Phobos Vector Prime, Flynn & Freckles o Rascal Revolt.

CONCLUSIÓN

Petoons Party es un juego sencillo, colorido y divertido. Lo interesante del juego es unir a la familia para pasar un rato alegro y entretenido porque cuenta con una mecánica simple y una variedad escasa que jugando con los más peques no será un problema a la hora de disfrutarlo.



UNA HISTORIA DE VENGANZA

Dos de los grandes juegos de SEGA, una saga que gustó mucho y aún sigue levantando pasiones es Shenmue, y por ello Sega ha decidido ofrecernos este paquete con Shenmue I y II

Shenmue I y II cuenta con todas las características del original intactas, como los combates de jujitsu, la investigación detectivesca, el mundo abierto en tiempo real, los elementos RPG y los memorables minijuegos. Una gran remasterización ya que llega de dos juegazos de la época de Dreamcast. Tras este lanzamiento pensar que ojalá en un futuro próximo lleguen los otros grandes clási-



cos de la época de la consola que aún tiene SEGA bajo la manga.

Empezaremos por el principio y esto es hablando de los comienzos de la saga. La saga de Shenmue I & II se publicó originalmente para Dreamcast en 2000 y 2001. Pionera en muchas de las características que hoy incorporan los juegos modernos, como la exploración de una ciudad en mundo abierto, y también acuñó por primera vez el término "Quick Time Event" (QTE). Fue uno de los primeros juegos con un mundo abierto persistente, con ciclos de día y noche, cambios meteorológicos, establecimientos con horarios de apertura y cierre y PNJ que van a trabajar siguiendo una rutina.

Hemos contando sus logros respecto al juego en términos general, ahora veamos la historia que nos narran. En 1986, el adolescente Ryo Hazuki, especialista del jujitsu, regresa al dojo de su padre, Iwao



Hazuki, solo para ser testigo de su asesinato a manos de un hombre de nacionalidad china, Lan Di. Lan Di roba un misterioso artefacto conocido como el espejo del dragón. Ryo jura vengar la muerte de su padre y comienza a seguir la pista de Lan Di. En Shenmue I comienza con la historia de Ryo y sus viajes a lo largo de Yokosuka (Japón) para reunir indicios sobre el asesinato de su padre mientras ajusta cuentas con los perversos delincuentes que se cruzan en su camino. Shenmue II llega como su secuela, y continua la historia de Ryo, esta vez al otro lado del mar, en Hong Kong. Ryo se adentra cada vez más en el mundo criminal de los bajos fondos, conoce a expertos de las artes marciales que lo ayudan en su viaje, descubre más detalles sobre la muerte de su padre y revela los misterios del espejo del dragón que este guardaba oculto.

Hasta este punto ya conocemos todo lo que se cuece en esta saga y podemos meternos en el juego de lleno para probar todo lo demás. No será casualidad de que han llegado estos dos juegos en un mo-



mento tan importante como es la espera del lanzamiento Shenmue 3 para el año próximo, por ello, si tienes ganas de meterle caña al nuevo juego es una ocasión muy buena para retomar las historias de los dos primeros juegos, y si no conocías la saga te aviso que si los pruebas contarás los días que quedan para salir Shenmue 3.

Hay que dejar claro que no son juegos nuevos, que son remasterizaciones, aunque ya lo hemos dicho más arriba. Las mecánicas, los diseños, y demás aunque son mejores que los que vieron la luz hace casi veinte años siguen teniendo ese regusto a juego clásico por lo que los que lleguéis nuevos a la saga viajar en el tiempo para colocaros en las posibilidades que habían en esos momentos porque si lo que esperáis es un juego con unos gráficos punteos o una mecánicas que se salgan este no es vuestro juego. Es por ello que más haya de contar las novedades y el sistema de juego no vamos a entrar en comparativas con tendencias actuales porque no sería justo para esta saga.

A groso modo, como novedades nos encontramos con funciones totalmente modernizadas incluyendo una resolución de pantalla

completamente escalable, la elección de los esquemas de control modernos o clásicos, opciones de gráficos para PC, una interfaz de usuario actualizada y la opción de disfrutar tanto de las voces originales en japonés o en inglés.

Lo interesante del título, si miramos atrás, es que fue pionero en muchos apartados. Trajo mecánicas y sistemas tan novedosos que desde ese día y hasta el día de hoy se siguen usando e incluso se han mejorado pero manteniendo la esencia que Shenmue puso en ellos. Vereis por ejemplo como los combates se parecen mucho a los que podemos jugar en Virtual Fighter. Los QTE nacieron en este juego y fuera una verdadera novedad porque dio vida a las cinemáticas que hasta este momento solo eran para verlas, ahora también podemos disfrutarlas.

Shenmue fue un juego rompedor en todo y hoy en día vemos todavía como iniciaba un nuevo género en el mercado. Tan diferente quiso ser que incluso vemos cómo trascurre el día y la noche y como hay eventos que solo ocurren en determinados momentos del día haciendo que el juego cobre vida, que tengamos esa sen-



GENERO: AVENTURAS	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: SEGA



NOTA 8.1

SHENMUE I Y II		HISTORIA	8.6
GRAFICOS	8.5	MUSICA	8.0
JUGABILIDAD	8.5	TRADUCCION	3.8



REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

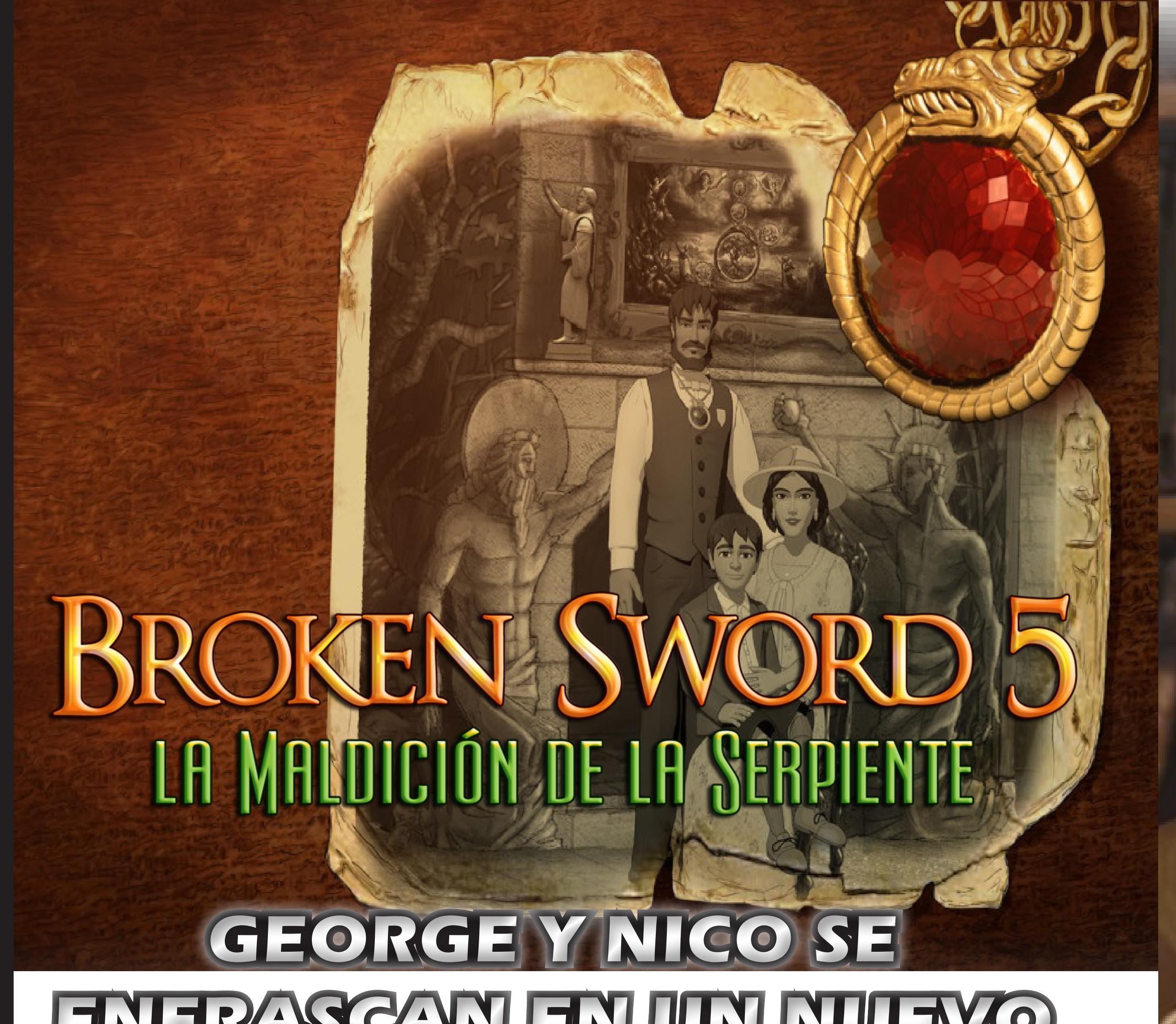
sación de que los días pasan y de que la gente tiene su propia vida.

Gráficamente tenemos un juego muy destacable en su época porque pocos juegos en 3d lucían tan bien como este Shenmue y además dio luz también a lo que hoy conocemos como mundo abierto. El término si lo creó y tiene el mismo significado que tenemos ahora aunque en ese momento se limitaba a dejarnos libertad por el escenario para explorar aunque la historia si era lineal pero ya fue un avance que nos diera opción a explorar.

En este punto podría seguir contando detalles sobre cosas que tiene o no tiene el juego como por ejemplo la falta de ayuda a la hora de desarrollar las misiones pero sería desgranar demasiado estos clásicos por lo que en este punto seréis vosotros los que deberes investigar más y echarle mano a esta fabulosa saga.

CONCLUSIÓN

Shenmue I y II es un remasterización ideal para sentir los comienzos tanto de la saga ahora que estamos esperando la tercera entrega de Shenmue como para ver donde nacieron mecánicas tan conocidas hoy en día como los Quick Time Event o el género de mundo abierto. Llega con novedades suficientes para adquirirlo además de que hace 20 años que no lo veíamos en una consola.



GEORGE Y NICO SE ENFRASCAN EN UN NUEVO CASO POR RESOLVER

Vuelven las aventuras gráfica con la continuación la clásica saga Broken Sword para Nintendo Switch, el mismo juego que ya vimos para PS4 y XBO pero con nuevos contenidos exclusivos y una mejorada interfaz

Comenzamos con un repaso de los juegos de la saga: Broken Sword: La Leyenda de Los Templarios (1996; PC y Playstation 1), Broken Sword II: Las Fuerzas del Mal(1997; PC y Playstation 1), Broken Sword: El Sueño del Dragón (2003; PC, Playstation 2 y Xbox) y Broken Sword: El Ángel de la Muerte (2006; PC).

En una galería de cuadros en Fran-

Tiago. Sube con tu madre al camión.



cia, más exactamente en París se produce un robo y un asesinato. Un repartidor de pizza con más pinta de matón que de repartidor entra en una galería de arte para robar la Malediccíó, un enigmático cuadro que causa dolor y muerte a quien lo rodeo. El dueño de la galería muere a causa de este incidente. En este punto, y tras ser testigos oculares del robo y asesinato entran en juego nuestros conocidos amigos George Stobbard y Nico Collard.

Viajaremos a través de varios lugares en París, además de visitas a Londres y Cataluña. Los escenarios además de coloridos y cargados de detalles, incluso algunos para recordarnos a los juegos anteriores de la saga. Con un muy buen argumento y adaptado perfectamente a su uso con el mando de nuestras consolas. Resolver puzles y usar hábiles subterfugios para descifrar mensajes hasta llevar a cabo trabajos de detective, en el último episodio de la icónica saga Broken Sword.

El juego consiguió ver la luz gracias a la campaña de micromecenazgo a través de Kickstarter, que damos gracias a este innovador método que nos hace que muchos de los juegos o proyectos que nunca saldrían por falta de medio económicos si consiguen ser desarrollados. El objetivo de esta campaña se alcanzó en solo 13 días, algo realmente sorprendente y que hace entrever que somos muchos los que deseábamos que llegara una nueva entrega de la saga.

Los puzles en su mayoría serán sencillos aunque algunos se nos atrancarán durante un rato, segu-



ramente porque no hemos visto alguna vista o no hemos sido lo suficiente picaros y enrevesados para encontrar la solución. Para los más débiles, el juego cuenta con una serie de pistas extras a las que podemos acudir si no sabemos cómo avanzar en algún punto del juego.

Ya con su llegada a las consolas trajo mejoras como animaciones y audios adicionales, una galería donde ver a todos los personajes que vayamos conociendo y algunos detalles más. Ahora para Nintendo Switch además de eso incluye escenas de video entre bastidores creadas específicamente para la versión para Nintendo Switch, los cuales se irán desbloqueando conforme avancemos en el juego, estos vídeos desvelarán la historia y el proceso de desarrollo del juego, a través de entrevistas nunca antes divulgadas con el equipo de Broken Sword. No solo encontraremos eso en este nuevo incorporado al catálogo de Nintendo, sino además cuenta también con una reinventada interfaz de usuario diseñada para sacar partido de las funcionalidades de Nintendo Switch permitiendo intercambiar en control del juego sin problemas entre el mando Joy-Con y la pantalla táctil.

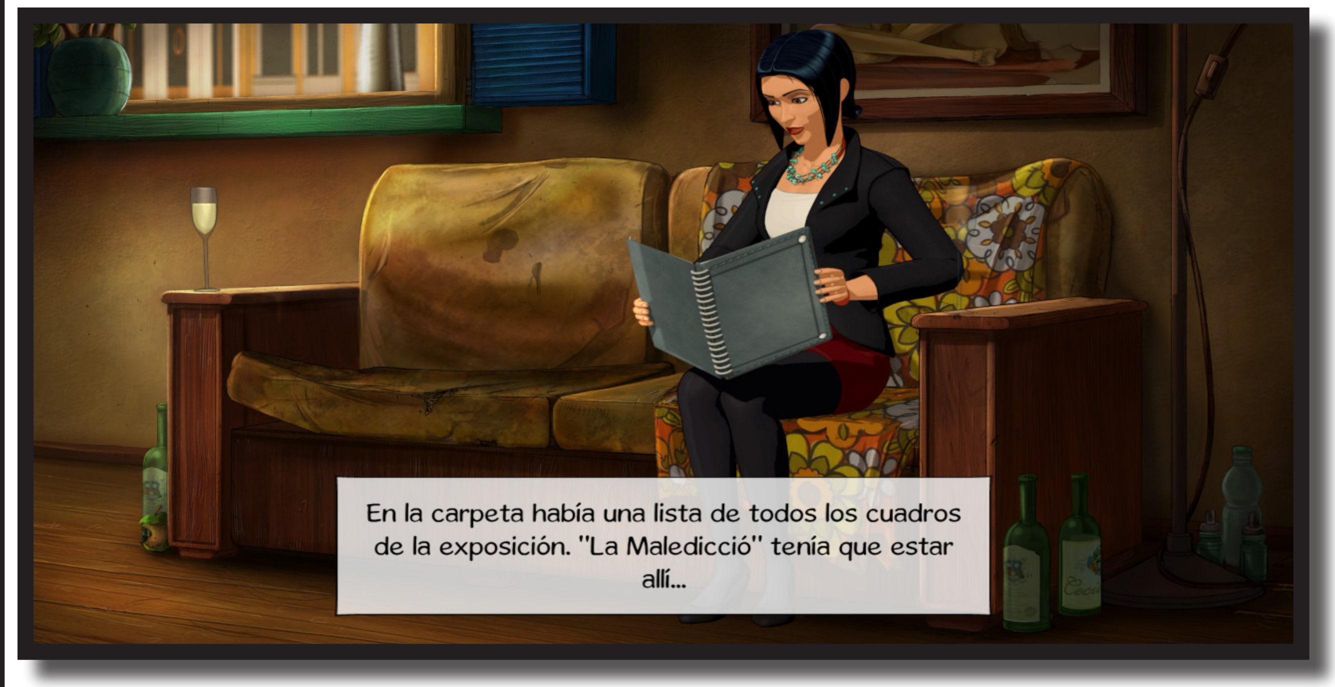
Los tiempos de carga son nulos. Una vez este iniciado el juego no habrá que preocuparse por los tiempos de carga. Los creadores del juego han querido hacer uso del potencial de estas consolas para que no tengamos que espe-

rar a que nuestra partida se cargue o que tengamos que estar un rato sentado en el sofá mirando como una barra va avanzando. Es cierto que el juego no pide muchos recursos y por ello es fácil, pero hoy en día algunos juegos que no aprovechan el motor completo de la consola si nos hacen esperar durante esos interminables minutos.

Los diálogos de este juego siguen el estilo de los juegos anteriores. Graciosos, divertidos, interesantes y llenos de picaros detalles. Seguramente será poca la gente que no escuche todos los diálogos que incluye el juego, y seguro que muchos de estos en algunos lugares pincharán varias veces, aunque sepan que no nos lleva a ningún sitio esto, solo para escuchar todas las frases que se tienen guardadas George y Nico. Cada personaje del juego tendrá su propia personalidad, bien marcada y bien caracterizada. Desde un loco inspector de policía hasta un camarero frustrado por la sociedad.

Todos los escenarios han sido dibujados a manos y eso le da un toque especial y carismático al juego. Disfrutareis mucho de ellos, y de observar todos los detalles que estos nos presentan.

Completamente en castellano. Sí señor. La famosa voz de nuestro protagonista George, sigue estando ahí. Que el juego esté completamente en castellano hace que disfrutemos mucho de él, de manera que no tengamos que ir leyendo subtítulos o ser unos expertos en otro idioma. Un gran punto a su favor.



GENERO: AVENTURA GRÁFICA

PLATAFORMA: PS4, XB1, SWITCH

DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA

DESARROLLADORA: REVOLUTION SOFTWARE



REALIZADO POR BIBI RUIZ



CONCLUSIÓN

Una aventura gráfica como las de ataño. Sus escenarios coloridos y estáticos, llenos de detalles y realizados a todos a mano. Una historia emocionante a través de tres países donde tendremos que demostrar nuestros dotes de detectives y a veces de pillería. Si además eres de los que jugaste a los anteriores juegos de la saga, no hay más que decirte, ¡Compratelo!



EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
SPYRO REIGNITED TRILOGY
BATTLEFIELD V
SOULCALIBUR VI
#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE FUTURE GAMES
CONOCE SIEMPRE LAS ULTIMAS NOVEDADES
SIGUENOS EN
You Tube